

Incluye vídeo de Dragon Ball GT. Episodios 7 y 8.
HOBBY CONSOLAS
Revista independien
Nº 97 - 4,77 € - 795 Ptas.
HOBBY PRESS
Analizamos los primeros juegos para Dreamcast
Sonic Adventure
Sega Rally 2
The House of the Dead 2
Speed Devils
Virtua Fighter 3tb
Informe Especial
Primeros datos de ¡¡PlayStation 2!!
Avalancha de éxitos
Final Fantasy VIII
La Amenaza Fantasma
Esto es fútbol
Soul Reaver
Metal Gear: VR Missions
... y muchos más.
¡Regalamos 2 pegatinas de Star Wars: Episodio 1 para decorar tu consola!
Entrevista
Miyamoto nos habla de su nuevo Zelda
¡¡Vuelve el mejor simulador de fútbol de la historia!!
00097
8 424094 810017
FIFA 2000
Los mejores trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...

Editorial

DREAMCAST: SEGA CONVIERTE UN SUEÑO EN REALIDAD

Han sido unos años muy largos para Sega pero, por fin, su nueva consola, Dreamcast, ya está a la venta en Europa. Y con ella llega hasta nuestros hogares una nueva generación de videojuegos, una nueva forma de concebir el entretenimiento electrónico.
Como veréis, en este número hemos comenzado a analizar los primeros títulos que serán editados para esta nueva consola y, sinceramente, tenemos que afirmar con rotundidad que nos han dejado realmente impresionados.
Sega -y otras compañías que también confían en las enormes posibilidades de Dreamcast- nos ofrecen un catálogo que, de entrada, supera ampliamente en calidad técnica a todo lo visto hasta la fecha en una consola doméstica, y títulos como «Sonic Adventure», «Sega Rally 2» o «Speed Devils» (comentados en este número) y otros que están a la vuela de la esquina como «Metropolis», «Soul Calibur» o «Blue Stinger» (por citar algunos), nos hacen presagiar un futuro realmente brillante para esta nueva consola.
Otros detalles fundamentales, como un precio acorde con el mercado -tanto para la propia máquina como para los juegos-, la conexión gratuita a Internet o el hecho de que vamos a poder disfrutar en nuestra propia casa de conversiones exactas a las mejores recreativas de Sega le añaden aún más alicientes a una consola que entra por la puerta grande en el mundo de los videojuegos y que, a buen seguro, está llamada a convertirse en el objeto más codiciado por los amantes de los videojuegos. Enhorabuena, Sega.

Sumario

Número 97 • Octubre 1999 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Javier Abad (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Rubén J. Navarro, Sergio Herrera
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid) Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05

NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 902 120 448
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por ojd

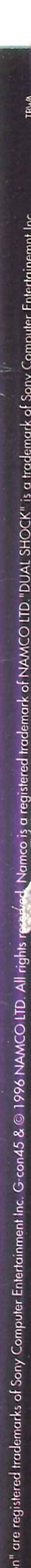
Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



GRUPO AXEL SPRINGER

TBWA

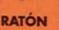
RECHAZA IMITACIONES





DUAL SHOCK™ COLORES





RATÓN



MANDO DIGITAL (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)



G-CON 45™



MEMORY CARD COLORES



LINK CABLE



EURO AV CABLE



MULTI TAP



ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA



PORTA CD'S



RFU ADAPTER

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888 Tarifa Punta para Powerline: 57.84 ptas./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

DUAL SHOCK™ PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION® SÓLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO namco

Impaciencia

LA QUINTA COLUMNA

Parece ligado a la condición humana que siempre estemos impacientes por algo: la llegada de las vacaciones, las notas de los exámenes (si van a ser buenas, claro), el comienzo de la liga, la salida de Hobby Consolas... La mayoría de las veces esta impaciencia está justificada y, cuando al fin estos acontecimientos acaban por producirse, normalmente nos sentimos aliviados y felices. Pero otras veces la impaciencia tiene menos sentido, porque está provocada por eventos muy lejanos en el tiempo, y puede llevarnos a reacciones exageradas. Todo esto viene a cuento de las innumerables cartas que le están llegando a mi amigo Yen preguntando si tenéis que vender ya vuestra Play para compraros la Play 2, si os compráis Dreamcast o esperáis a Dolphin, si vendéis todas las consolas y os metéis a monjes y qué se yo. Vamos, que la impaciencia en algunos se está transformando en una especie de histeria cercana a la irracionalidad. Y no exagero. Ha habido alguna pregunta del calibre de: "Después de que me compre la Dreamcast en Navidades, ¿Haré bien en venderla para comprarme la Play 2 o me espero mejor a la Dolphin?" ¡No se ha comprado la consola y ya está pensando en venderla!

Seamos serios. Actualmente tenemos dos consolas que todavía tienen mucho que decir: echad un vistazo en este número a juegos como «FF VIII», «Soul Reaver», «Tonic Trouble»... y en breve tendremos títulos como «RE 3», «GT 2», el nuevo «Zelda», «Perfect Dark»... en fin, que PlayStation y N64 todavía tienen que dar mucha guerra. Y eso por no hablar de Dreamcast, una superconsola que a pocos días de presentarse en nuestro país ya nos tiene a todos alucinados, con títulos impresionantes que abren paso a una nueva generación de juegos.

Está bien que hablemos de las futuras máquinas, y desde luego tanto Sony como Nintendo van a seguir filtrando datos, porque han visto que lo de Dreamcast va muy en serio.

Pero no nos volvamos locos. Queda aún mucho para que PlayStation 2 y Dolphin lleguen a nuestro país -en el mejor de los casos más de un año- y es un período de tiempo muy largo, os lo aseguro.

Por una vez intentad ser pacientes, disfrutad de lo que tenéis ahora a vuestro alcance y ya habrá tiempo de hablar y discutir sobre futuras máquinas y próximos juegos cuando realmente estén en nuestras manos.

Y sobre todo, dejad tranquilo al pobre Yen, que le vais a volver loco con preguntas para las que ni siquiera él tiene todavía la respuesta.

Manuel del Campo

El directo de «UM JAMMER LAMMY»

Ni Springsteen, ni los Rolling, ni gaitas gallegas. El concierto del año lo dieron hace unos días en la cosmopolita ciudad de Nueva York los componentes del grupo que le pone música al divertidísimo juego para PlayStation «Um Jammer Lammy».

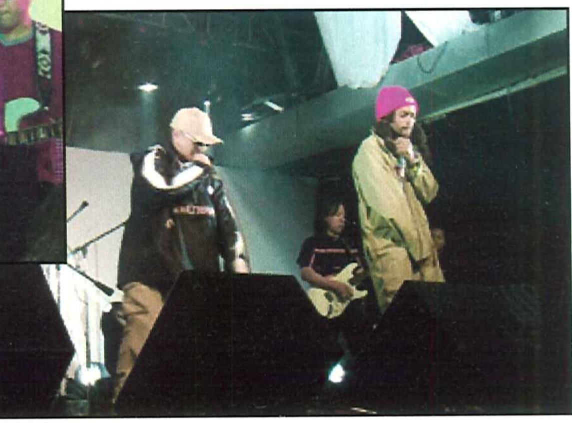
Al teclado estaba Masaya Matsuura, el mismísimo creador del juego, y por el escenario desfilaron los Parappa, Chop Chop, Katy Kat, etc... de carne y hueso. Buen rollito y mucha marcha, como podéis comprobar en estas fotos.



Está bien, puede que no sean ni Oasis ni las Spice Girls, pero, en cualquier caso, la gente que asistió al concierto se lo pasó en grande bailando las canciones del juego «Um Jammer Lammy».



El del "pelo-casco" es Masaya Matsuura, el genio que creó a Parappa y Um Jammer Lammy.



Ahí donde los veis, estos dos tipos son los que le ponen la voz a Parappa (el del gorro rosa) y Chop Chop (el de la camisa oscura) en el juego.

Mola

• Las fiestas de Sega para patrocinar la Dreamcast, aunque yo no pueda ir porque vivo en Mallorca.
Invítanos a pasar unos días allí y te contamos cómo fueron. ¿Hace?

• Que estas navidades vengan «Gran Turismo 2» y «FF VIII».
Llegarán antes, así que, si te hace ilusión lo de la Navidad, cómprate ya unas tabletas de turrón.

• El pequeñiiiiito póster de Lara Weller.
En dos palabras: im-presionante.

• ¿Habéis visto "La Amenaza Fantasma"? Alucinante. La he visto cuatro veces.
Nosotros sólo una. No podríamos soportar a Jar Jar Binks otra vez más.

• Que nuestra querida Lara lleve siempre el mismo traje. Mítico.
Mítico sería el olor si no se lo quitase de vez en cuando para lavarlo. ¿No?

• Que tenga empapelada mi habitación con vuestros posters. Ahora... a por el lavabo.
Apostamos a que es el de Lara el que has colgado allí...

• Que a mi novia también le entusiasmen las consolas.
Bueno, bueno, a ver si con tanta consola os vais a olvidar de que se pueden hacer otras cosas...

• Que vayan a sacar la tercera joya de «Resident Evil».
Debe haber algo de masoquismo en esto de disfrutar pasando miedo.

• Que saquen ya de una vez algún juego de fútbol que merezca la pena. Ya estoy harto de «ISS 98».
Mírate este número y ya nos cuentas si ves algo que te mole más: «FIFA 2000», «UEFA Striker», «Esto es Fútbol»...

• La cantidad de tiendas especializadas en videojuegos que hay en Madrid, aunque eso implique una subida de mi odiada publicidad en la revista.
Pues ten en cuenta que sin tu "odiada" publicidad no podría salir cada mes tu "querida" Hobby Consolas.

• Ser el mejor en «GoldenEye».
Y con licencia para presumir, por lo que vemos.

• El look más adulto de los personajes de «Jet Force Gemini». ¡¡Hasta el perro!!
Es que no se puede salir de aventura por ahí paseando un cachorrito...

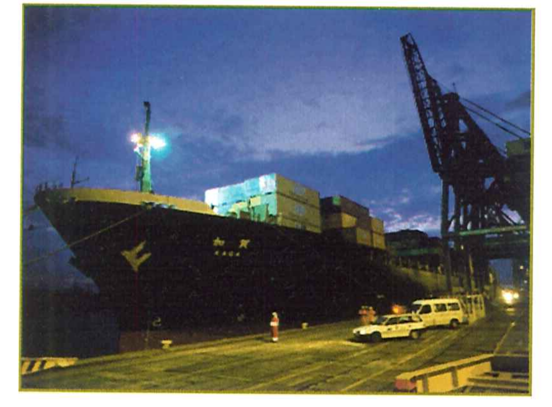
• Vuestra nueva revista JUEGOS&CíA.
Gracias. Le trasmitiremos tu felicitación a nuestra nueva "competencia".

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Ciruelos, nº4. 28700, San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

Dreamcast llega a EEUU...

La fecha estaba clara: el 9/9/99 tenía que llegar Dreamcast a Estados Unidos, y la máquina de Sega no faltó a la cita. Felices jugones comedores de hamburguesas y aros de cebolla están ya batiendo récords de ventas en los primeros días de vida de la consola por aquellas tierras (ya se han superado las 400.000 unidades vendidas).
Sega montó un fiestorro con la presencia de famosos como la rubia de la foto, que es una luchadora de wrestling (por eso luce escote sin que nadie se atreva a tocarla). A Sonic suponemos que ya le conocéis.





...y se prepara para invadir Europa

Mientras tanto, la imagen de Dreamcast en Europa es la del primer barco cargado de consolas que llegó a nuestro continente. Pese a un ligero retraso de dos semanas, Sega lo tiene todo listo para que el 14 de octubre (apuntaos la nueva fecha) podamos disfrutar con su nueva máquina y juegos como «Sonic Adventure» o «Sega Rally 2».
Nos estamos quedando sin uñas esperando que llegue el momento...

Los más vendidos (España)

1	Final Fantasy VII	(PS Platinum)
2	Silent Hill	(PS)
3	Gran Turismo	(PS Platinum)
4	Syphon Filter	(PS)
5	Colin McRae Rally	(PS Platinum)
6	Driver	(PS)
7	Crash Bandicoot 2	(PS Platinum)
8	Time Crisis + Pistola G-Con 45	(PS)
9	V-Rally 2	(PS)
10	Metal Gear Solid	(PS)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Las puntuaciones son relativas...

No sabíamos muy bien dónde explicarlo, pero teníamos que hacerlo y esta sección puede sernos tan válida como cualquier otra. Lo que queremos es recordaros cómo tenéis que entender las puntuaciones que les damos a los juegos en nuestros comentarios. Y, para ello, lo mejor es hacerlo con un ejemplo. Un 90 en los gráficos de un juego para Dreamcast no es comparable con un 90 en los gráficos de un juego para PlayStation, Nintendo 64 o, por supuesto, Game Boy. Es decir que puntuamos los juegos en relación a cada consola, no en general.
Os decimos esto porque, ahora que empezamos a analizar juegos de Dreamcast tenemos que partir de la base de que se trata de una consola mucho más potente que las demás y, por tanto, hay que "exigirle" a los juegos una calidad acorde con las posibilidades de dicha consola. Vamos, que aunque las puntuaciones sean las mismas para juegos de consolas distintas, no quiere decir que sean igual de "buenos". ¿Queda claro?

Nosotros también mucho impresionados

La chica tan guapa de la foto se llama Sarah Catwell, y es una americana que pasó unos días en España, leyó nuestra revista y, de vuelta a USA, ha tenido el detalle de enviarnos una carta escrita en plan Toro Sentado: "Dear Hobby Consolas, yo escribo a vosotros para decir que yo quedado impresionada por vuestra revista". ¡Lástima no haberte conocido, guapetona! Si vuelves algún día, pásate por nuestra redacción...



Los más vendidos (U.S.A.)

1	John Madden 2000	(PS)
2	WWF Attitude	(PS)
3	Legacy of Kain: Soul Reaver	(PS)
4	NFL Gameday 2000	(PS)
5	Driver	(PS)
6	Pokémon Red	(GBC)
7	Pokémon Blue	(GBC)
8	Gran Turismo	(PS)
9	NFL Blitz 2.000	(PS)
10	Pokémon Pinball	(GBC)

Ni fu ni fa

• **Lara Weller, la nueva Lara Croft.**
Ahí estamos contigo. A nosotros personalmente nos gustaba más Nell McAndrew. Aunque, la verdad, la Weller tampoco es para hacerla ascos...

• **Los «Pokémon».**
Nunca digas de este agua no beberé.

• **La cantidad de motes ridículos que usa la peña: ¡Yo soy Pablo de Carlos y quien tenga algún problema que me lo diga a la cara!**
Y yo soy "Caperucita Roja". Encantado de conocerte.

• **Que nuestro héroe Supermán nos haya fallado en Nintendo 64.**
Ha sido un superbatacazo. Sí señor.

• **La dificultad de los concursos. Es muy fácil.**
Y la tuya es una manera difícil de decir algo muy fácil, ¿no?

• **Tantas revistas nuevas que están sacando. No os llegan ni a la suela de los zapatos.**
Déjalas, que así las comparaciones nos hacen más grandes.

• **«Soul Reaver». Un juego así no merece tardar tanto.**
¿Que quieres decir con "así"? ¿Así de bueno? ¿así de mediocre? ¿así de malo?

• **Que no pueda enchufar la consola en la piscina.**
Desconecta la depuradora o cómprate un alargador... a no ser que tu piscina sea municipal...

• **La música de «V-Rally 2». Al principio es una pasada, pero al final del día estás hasta las narices de ella.**
Te pasaría lo mismo hasta con la 5ª Sinfonía de Beethoven si estuvieras escuchándola todo el santo día.

Los más vendidos (Gran Bretaña)

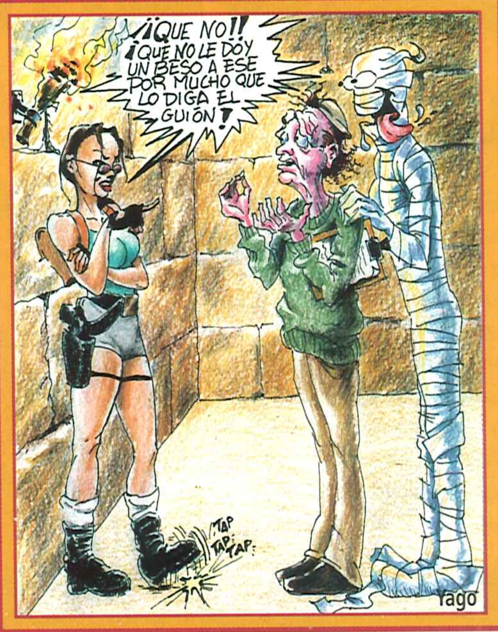
1. WWF Attitude . . . . (PS, N64, GBC)
2. Legacy of Kain: Soul Reaver . . . (PS)
3. F.A. Premier League Stars . . . . . (PS)
4. Shadowman . . . . (N64, PS)
5. Tekken 3 . . . . (PS Platinum)
6. Colin McRae Rally . . . . . (PS Platinum)
7. Gran Turismo . . . . (PS Platinum)
8. Driver . . . . (PS)
9. Abe´s Exoddus . . . . (PS)
10. Premier Manager 99 . . . . . . (PS, N64)

¡Vaya par de dos!



Todos sabemos de la afición de los "japos" por disfrazarse como sus personajes favoritos. Sin embargo, lo que hemos visto en el Space World de Nintendo nos ha "impactao". Hablar de Link y Zelda son palabras mayores, y por eso no pudimos resistir la tentación de hacerle una foto a esta pareja de chinakas que paseaba con semejante facha por el pabellón donde se celebró la feria. ¿Habéis visto qué caras? ¿son realmente postizas esas orejas? ¿y qué nos decís de la pose chulesca del pseudo Link? ¿qué opinarán sus respectivas familias de esto? La cosa es para llorar, aunque no sabemos si de pena o de risa.

VIÑETA CONSOLERA



SUBEN

- «FINAL FANTASY VIII», que este mes sale a la venta para que el personal lo flipe en colores.
- SONIC, que con su aventura para Dreamcast se ha marcado un regreso por todo lo alto.
- «SOUL REAVER», por regalarnos un doblaje aco...ejem... impresionante, queremos decir.

BAJAN

- EL RETRASO DE DREAMCAST ¡¡no sabemos si vamos a poder aguantar hasta el 14 de octubre!!
- «SHADOWMAN», que no es tan fiero en PlayStation como pintaba en Nintendo 64.
- LA TEMPERATURA CORPORAL DE NUESTROS LECTORES, una vez pasado el calentón que les provocó el super-póster de Lara Croft.

Los más vendidos (Japón)

1. Winnig Eleven 4 . . . . (PS)
2. Front Mission 3 . . . . (PS)
3. Wild Arms 2nd Ignition . . . . (PS)
4. Dance Dance Revolution 2nd Remix .(PS)
5. Wrestling Toukon Retsuden IV . . . (DC)
6. Macross VF-X2 . . . . (PS)
7. Everybody´s Golf . . . . (PS)
8. Seaman: Forbidden Pet . . . . (DC)
9. Accompaniment Anywhere . . . . . . (PS)
10. Jikkyou Powerful Pro Baseball ´99 .(PS)

La publi del mes

Terroríficamente largas

Nos referimos a estas uñas, claro, que pertenecen a uno de los dinosaurios de «Dino Crisis». El juego está a punto de salir en EEUU, y como allí son muy suyos con lo de la inmigración, trataron de tomarle las huellas dactilares a uno de estos animalitos. Ni que decir tiene que al ver el percal, le dejaron pasar sin pedirle el pasaporte ni nada.



En voz baja
(por Javier Abad)

Así que pasen 5 años...

¿La consola del futuro?

Casualidades de la vida. Cinco años atrás, Sega también lanzaba al mercado una nueva consola. Era la MD 32X, un aparato que se conectaba a la Mega Drive y proporcionaba gráficos que parecían de ensueño entonces, pero que vistos ahora -sobre todo comparados con los de la nueva consola de Sega-, han despertado carcajadas en la redacción. Además, en ese mismo número comentábamos bombazos como «Mortal Kombat II» o «Sonic & Knuckles». Y más casualidades: analizábamos el juego "El Rey León" de Disney. Ay, parece que fue ayer...



¿Y tú qué opinas?

Estas son algunas de las respuestas que nos ha llegado a la pregunta que os formulábamos el mes pasado: ¿Qué perspectivas le veis a la posibilidad de conectar vuestra consola a Internet y jugar partidas en red?

•"Es una grandísima idea, ya que por ese precio casi cualquiera (no ahora, más adelante) puede permitirse tener una maravillosa consola, entrar en Internet y, además, jugar con alguien cuando tus amigos están en casa empollando mates". J.M. Cifuentes.

•"Pienso que el acceso gratuito a Internet abre muchas posibilidades al mundo consolero (juegos on-line, chats, e-mails, webs...). Sin embargo, tiene un gran pero, ya que el coste telefónico puede impedir que todos los usuarios lo disfruten (léase facturas a fin de mes)". OCE.

•"A lo mejor te crees el mejor del mundo porque nadie te gana y cuando entras en la red te encuentras un americano o un japonés que te da una paliza y te quedas alucinado". Lluís Cabrera.

•"Es un gasto de dinero que habrá que controlar, y además de contar con una tele y la consola hará falta tener la línea de teléfono cerca, sin contar que la mayoría de los consoleros no tendrán ni idea de navegar por Internet". Raúl Reyes.

•"Todos sabemos que Internet es una ventana al futuro, con un sinfín de posibilidades. Las grandes compañías son conocedoras de esto, y por lo tanto es perfectamente comprensible que las videoconsolas de nueva generación ofrezcan esta nueva y atractiva solución. Renovarse o morir". Daniel.

Nuestra pregunta para el mes que viene es:
AHORA QUE YA HABÉIS PODIDO VER LOS PRIMEROS JUEGOS DE DREAMCAST, ¿QUÉ OPINIÓN OS MERECEN?

No Mola

• Que os metáis tanto con el Barça porque tenga muchos holandeses. Para vuestra información, Holanda quedó cuarta en el Mundial.
Si hubieran tenido a Guardiola, Sergi, Figo y Rivaldo, habrían sido los campeones del mundo.

• Que los juegos de Nintendo 64 lleven el número 64 al final.
Mejor que lleven un 64 que un 43. Y, además, cállate, no vaya a ser que tengamos un «Super Mario Dolphin».

• Que dijisteis que en el mes de septiembre sacaríais cómo sería la Play 2.
Hemos preferido verla con nuestros propios ojitos para poder contároslo todo mejor.

• Los amigos que te dicen que compres juegos piratas.
Ya te dijimos que el chaval ese de la pata de palo y el parche en el ojo no nos daba buen rollo.

• Que cada vez que le pido dinero a mi padre para la Dreamcast me responda con una carcajada.
Tú insiste. El que ríe el último ríe mejor.

• Que el jefe final de «Silent Hill» no sea Leticia Sabater.
No hubiéramos podido resistir algo tan terrorífico.

• La sequía de juegos de rol que estamos padeciendo. Esperemos que eso cambie.
¿Te vale con el "diluvio" de «Final Fantasy VIII»?

• Que no saquen un juego de fútbol con comentarios de Jose María García (¡viva Super García!).
Oooojo al dato, señores.... Oooooojo al dato.

• Que montasen tanto rollo con el eclipse. Me pasé la mañana jugando a la consola y ni me enteré.
Es que no hay nada que pueda eclipsar a un buen videojuego.

• Que sólo se sortee una Dreamcast cada mes. ¿Os dais cuenta de la cantidad de gente que desea que le toque? ¡Estiraos un poco!
Aquí en la redacción estamos deseando todos conducir un descapotable, pero los de Porsche ni caso. ¡Serán tacaños!

• Que no saquen la segunda parte de «Mario Kart 64».
La cabeza de Miyamoto es grande, pero no le da para ocuparse de tantas cosas a la vez.

• Que el cartucho del «Resident 64», al ser tan "gordo", puede salir un poco caro... si es que al final sale.
Pues tú te lo has dicho todo, majo.

El rincón del rumor está abierto de nuevo. Id pasando al fondo, que tengo sitio para todo el que venga con ganas de enterarse de cosas sabrosas.
Este mes me habían llegado un montón de verdades a medias sobre **PlayStation 2** y sus juegos. Pero como la cosa ya es oficial del todo, y muchas compañías se han subido al carro haciendo públicos sus proyectos, a mí me han arruinado un montón de adelantos "jugátiles" que pensaba daros, como **«Onimusha»** (Capcom) o **«F-1»** (Video System). Lo que permanece sin confirmar al cierre de este número es la posible nueva entrega de **«Resident Evil»** con importantes novedades: podría tratarse de un "shooting game" similar a la serie **«The House of the Dead»**, y dicen que Capcom quiere estrenarlo en la super-máquina de Sony.
La que está que no para es **Dreamcast**, que además últimamente se está volviendo muy peliculera. Para empezar, os cuento que el desarrollo de la versión doméstica de **«The Lost World»** marcha sobre ruedas. Pero lo mejor viene ahora, porque...¿sabéis quién se comenta que lo está supervisando? ¡El mismísimo Spielberg! Otra de cine para la consola de Sega. El poder de la fuerza está a punto de llegar a la placa Naomi, que tiene ya lista una versión para recreativa del **«Racer»** de "La Amenaza Fantasma". Y no hace falta ser adivino para pensar en que llegue también a Dreamcast. Incluso me atrevo a adelantaros una fecha: los primeros meses del 2000.
Turno para el sector "nintendero", pero sin olvidarnos todavía de Sega. ¿Qué os parecería **un link entre Dreamcast y Game Boy**? Suena raro, pero al parecer la gente de AKI Corporation le está dando vueltas a un juego que haga compatibles ambas consolas. Todavía no han soltado prenda sobre el género o la forma de hacerlo, pero pronto tendremos noticias más concretas.
Por otra parte, **Electronic Arts** y **HAL** le están dando los últimos toques a su **«Sim City 64»**, que incluso enseñaron en el reciente Space World. El juego es similar a la versión de PC, pero cuentan que incluye un premio especial para los que lo hagan bien como alcaldes de su ciudad: la oportunidad de acceder a una zona en la que hay un enorme casino con Mario como principal figura.

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Miguel Gil, Eduardo Herrera, Mochilo, Iván Bayo, Diego Almagro, Arsenio Hernández, Javier Valdivia, Pablo de Carlos, Toni Ramón, Diego Calles, David Martínez, "Kid", Antonio Miguel Chilet, Oscar P.P., Héctor Escales, Angel Navarro, Kuki, JAS.

Consigue gratis con Nintendo Acción la exclusiva carpeta Pokémon.



Nintendo Acción



Ya lo has leído. Este mes los chicos de Nintendo Acción han preparado un regalo excepcional: nada menos que una carpeta de Pokémon, el fenómeno de Game Boy que está a punto de llegar a España. Además, en este número inician la guía de «Shadowman», con mapas, claves y trucos que les han soplado los desarrolladores del juego. ¿Y las novedades? Pues empiezan con las primeras imágenes de los nuevos «Zelda» y continúan con nombres tan potentes como «Hybrid Heaven», «Jet Force Gemini», «World Driver Championship», «FIFA 2000»... en fin, todos los bombazos que vienen para N64 y GBC. Redondean el número de octubre con los detalles de la nueva consola portátil de Nintendo, Game Boy Advance.

Con 5 guías de los mejores juegos del momento

PlayManía



El juego estrella del momento en PlayStation es «Final Fantasy VIII» y PlayManía ha preparado un completo reportaje desvelando sus principales atractivos.

Novedades del calibre de «Shadowman» o «Wipeout 3» se reparten el protagonismo con dos guías completas que os llevarán al final de «Driver» y «Silent Hill».

Como remate, regalan un suplemento de 36 páginas en el que se ofrecen las soluciones para algunos de los mejores juegos de la serie Platinum del momento: «Cool Boarders 2», «Gran Turismo» y «Medievil».

Y todo por sólo 395 pesetas.

La pareja de moda, en Micromanía



Micromanía

Micromanía este mes te presenta, con todo lujo de detalles, como serán «FIFA 2000» y «Tomb Raider IV», los juegos que más van a dar que hablar esta temporada. Pep Guardiola y Lara Croft forman "pareja" profesional y saltan al terreno de juego de Micromanía para darte toda la acción que necesitas. Y además, junto con la revista un CD-ROM con las mejores demos para PC y un nuevo libro de trucos.

No pases... Estoy jugando

Juegos & Cía



Ya está en el quiosco, el número 2 de Juegos & Cía, tu nueva revista de juegos. Este mes, Lara Croft, tu chica preferida, presenta su nueva aventura. Y además, consigue, de regalo, un exclusivo colgador de puerta especial para jugones.

Descubre la nueva edición de Windows 98

PC Manía



Este mes en PCmanía hace un repaso a las nuevas funcionalidades de Windows 98 Segunda Edición. Un sistema operativo con el que Microsoft intenta solucionar los problemas detectados en la versión previa del programa. También analizan todas las novedades y comprueban si realmente es interesante actualizar nuestro ordenador con este software. Además, regalan la aplicación "Enciclopedia de los Dinosaurios en 3D" de Anaya Multimedia, junto con unas gafas especiales para disfrutar de sus posibilidades gráficas.

No te equivoques al comprar un PC.

Computer Hoy



Computer Hoy, la revista práctica, actual y quincenal nos ofrece en su número 25 un test de 10 PC's económicos donde las pruebas sobre emisiones electromagnéticas han dado resultados ¡Espeluznantes!

La sección "Práctico" te enseña paso a paso cómo defenderte de los virus. Y con el nuevo curso, podrás poner en marcha tu primer proyecto multimedia: una gramola interactiva.

Esto y mucho más por sólo 250 pesetas.


EA
SPORTS



miedo, presión,
gritos, aplausos,
hinchadas, aficiones,
la tensión de cada estadio.

entrenamientos, sudor,
agotamiento, sacrificio,
jugadas, goles,
el esfuerzo de cada partido.

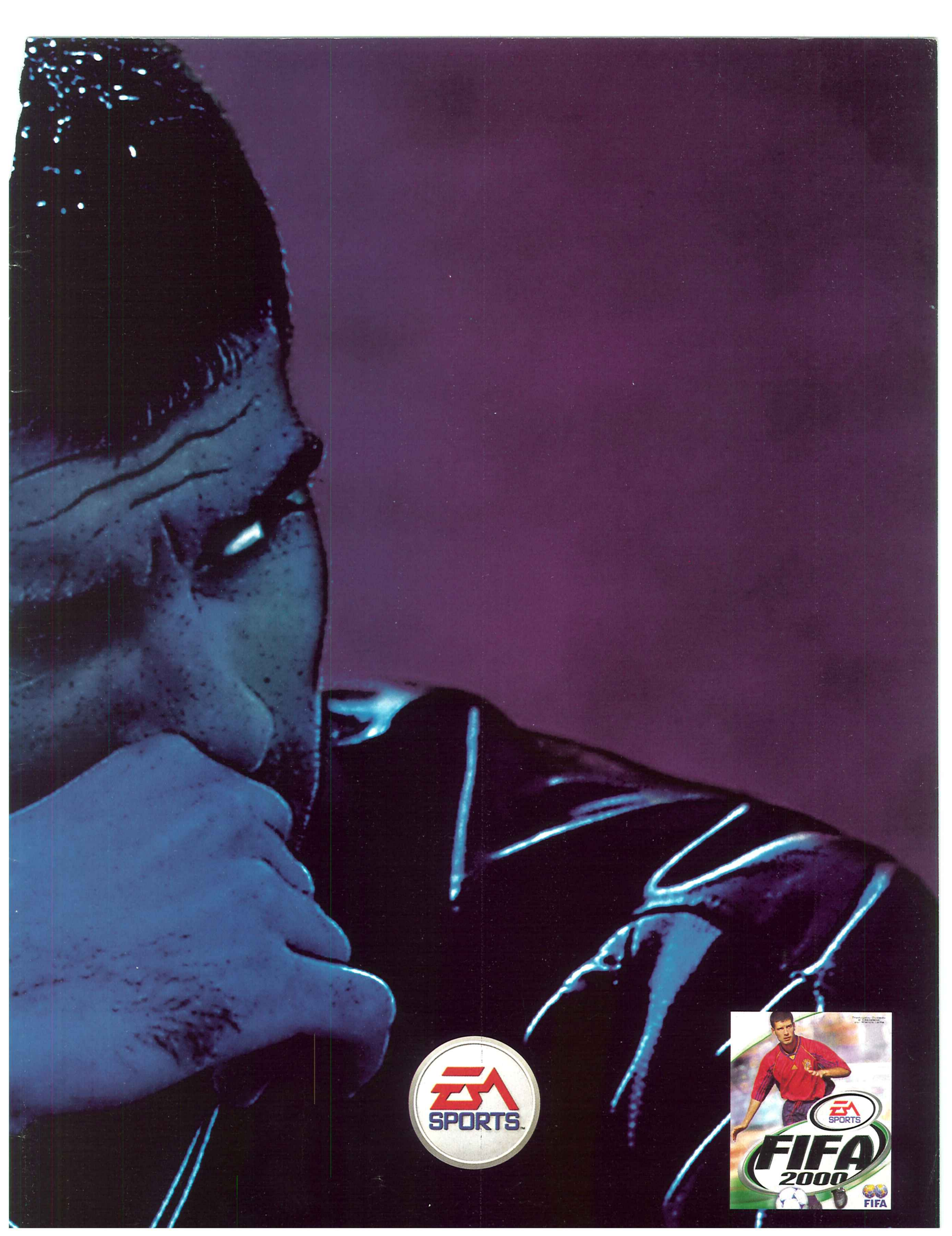
derrotas, victorias,
tristezas, alegrías,
desilusión, esperanza,
los triunfos de cada temporada.

Dame fútbol








EA SPORTS
EA SPORTS
FIFA 2000
FIFA

Dame...

Confianza, miedo, tensión, relajación, presión, furor, ánimo, gritos, aficiones, canchas, pabellones. Entrenamientos, sudor, agotamiento, perfeccionamiento, titularidad,





TM





somos **el deporte**







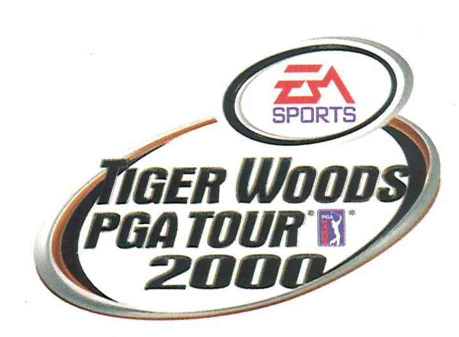














www.electronicarts.es

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**



Llega la Dreamcast-Experience

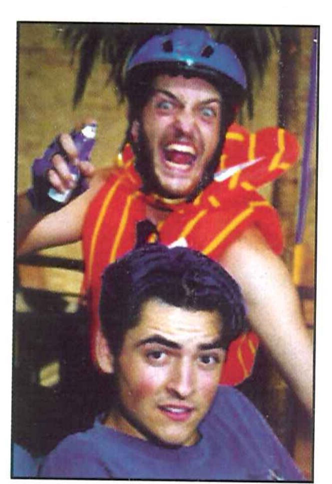
SEGA organizó varias fiestas de presentación de su nueva consola

Con motivo del lanzamiento de su nueva consola, Sega organizó varias fiestas en las ciudades españolas de Sevilla, Madrid, Valencia y Barcelona, con fechas desde el 10 de septiembre al 3 de octubre, en la que se pusieron a disposición del público asistente 44 muebles equipados con sendas Dreamcast, y se celebraron concursos y pequeños torneos.

El éxito de esta iniciativa de Sega ha sido bastante grande, teniendo en cuenta que se trata de la primera vez que se organiza una acción de este tipo en nuestro país.

Por si acaso aún estáis a tiempo de asistir a alguna de ellas, tenéis más información sobre este evento en la dirección de Internet: www.dreamcast-experience.com.





A la fiesta que Sega organizó en Sevilla para promocionar la Dreamcast acudieron más de 9.000 personas. Más de uno se llevo alguna sorpresa que otra...

DVD-Vídeo en Centro Mail



A partir de ahora, Centro Mail ha añadido un nuevo producto al extenso catálogo que le caracteriza: se trata de las películas en formato DVD. De este modo, la excelente calidad de imagen y sonido que ofrece de! DVD-Vídeo ya está disponible y al alcance de todos en la cadena de tiendas más extensa de nuestro país.

Nintendo 64, más asequible que nunca

Nueva bajada de precios de la 64 bits de Nintendo

Nintendo España ha anunciado un nuevo descenso en el precio de venta de Nintendo 64, que quedará fijado, para su configuración básica, en la interesante cifra de 14.990 ptas. Además, durante los próximos meses se pondrán a la venta también algunos packs, con precios entre 19.990 y 24.990 ptas, que incluirán juegos como «Super Mario 64», «Star Wars: Episode 1», y «Donkey Kong 64», además de accesorios como el Expansion Pak.



Centro Mail continúa creciendo

Inauguración de un nuevo centro en Las Palmas



La cadena de tiendas especializada en informática y videojuegos sigue su imparable expansión a través de toda la geografía nacional, gracias al nuevo centro que ha abierto recientemente en la ciudad de Las Palmas, con el cual se abarca ya prácticamente la totalidad de las ciudades más importantes del país.



Acclaim España ya es una realidad.

Acclaim establece una filial en España

Esta compañía editora de software, responsable de títulos como «Turok» y «Shadowman», ha anunciado la apertura de una nueva división de sus oficinas en nuestro país, con el objetivo de distribuir y lanzar al mercado sus productos directamente en España, Portugal y el mercado latinoamericano.

Según el Presidente de Acclaim International, Rod Cousens, "Esta medida representa un paso más en la expansión del grupo, que nos ofrece la oportunidad de explotar nuestras propias marcas a nivel mundial".

El establecimiento de Acclaim en España irá en beneficio de los usuarios españoles, pues podremos ver más títulos traducidos, además de ser distribuidos más rápida y eficazmente.

Cariño, nunc

tendrás que lim

el jarrón

que ocupaba

destinado a D



Hazle sitio. Dreamcast, la videoconsola que marca el principio de una nueva e
y para empezar, más de 40 juegos. El 14 de octubre es la fecha señalada. El dí



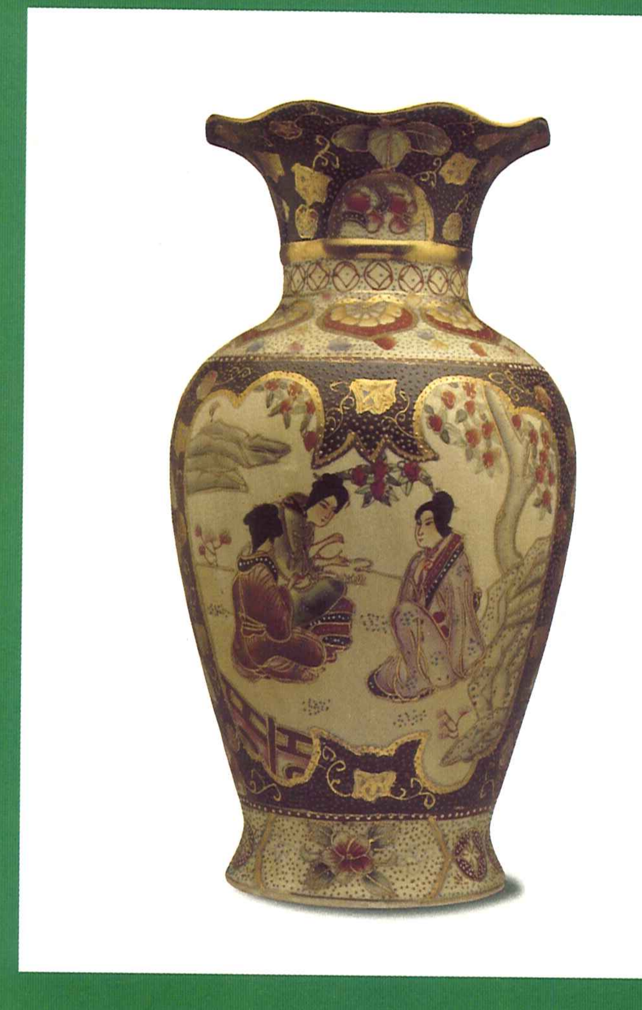
a más

piar

Ming

el sitio

reamcast.



, está al caer: 128 bits, módem de 33,6 kbps, acceso gratuito a Internet
ue marcará un antes y un después en la historia del videojuego.









Sega aplaza el lanzamiento de su consola hasta el día 14 de octubre

Dreamcast se retrasa unas semanas

Finalmente, el día del lanzamiento de Dreamcast en Europa no será el 23 de septiembre como se había anunciado, sino el 14 de octubre.



José Angel Sánchez, Director General de Sega España, actuando como portavoz de la compañía, ha declarado al respecto que *"La integración de todos los servicios que Dreamcast ofrecerá a los usuarios a través de su conexión gratuita a Internet ha supuesto tres semanas más de lo previsto, porque nuestro objetivo ha sido elevar al máximo los estándares de calidad en las comunicaciones para abrir posibilidades totalmente nuevas en el mundo de los videojuegos."*

Acuerdo Excite-Sega

Buscador para Dreamcast

Sega ha firmado un acuerdo con el buscador de Internet Excite para que éste sea el buscador oficial del nuevo Portal Europeo de Internet creado para Dreamcast. Esto significa que todos los usuarios de Dreamcast que se conecten a la Red verán que hay una nueva página de Excite a su disposición dividida en cuatro secciones: juegos, estilo de vida, compras y e-mail. Por supuesto, esto no significa que no puedan utilizarse otros buscadores, pero habrá que pasar primero por éste.



La industria elige a los mejores del '99

Juegos galardonados en el ECTS londinense

Durante la décima edición del tradicional ECTS de Londres, Konami asombró al personal que asistió a la feria con su **«ISS Pro Evolution»**, que acaparó los premios al mejor juego del show y mejor juego de PlayStation. Por su parte, **«Donkey Kong 64»** fue elegido como mejor juego de Nintendo 64, mientras que **«Ready 2 Rumble»** hizo lo propio con el galardón de Dreamcast. Además, PlayStation fue elegida como mejor consola del año por 400 vendedores de toda Europa, a los cuales se consultó telefónicamente semanas antes de la celebración del show. Mediante el mismo método, Sony resultó ganadora del premio a la mejor compañía editora de juegos de consola.

Internet on line

NUEVO WINDOWS CE PARA DREAMCAST :
Microsoft ha desvelado su nuevo kit de desarrollo para Dreamcast basado en el sistema operativo Windows CE 2.0. Este nuevo kit ofrecerá a los programadores significativas mejoras al introducir dos módulos mejorados para música interactiva y tecnología de Internet, además de un entorno de herramientas que simplificará el desarrollo de conversiones de juegos entre Dreamcast y PC y viceversa. Acclaim, Infogrames, Kalisto, Konami, Majesco y Sega están desarrollando en estos momentos más de 70 juegos utilizando Windows CE.

ACUERDO DE KONAMI CON VIDEO SYSTEM:
Konami ha firmado un acuerdo con la compañía Video System, productor licenciado de los juegos oficiales basados en la Fórmula 1.
Gracias a ello, Konami distribuirá durante el primer trimestre del 2000 las últimas versiones del popular «F-1 World Grand Prix» para Nintendo 64 y Game Boy Color.

FERRARI, PROTAGONISTA DE DOS JUEGOS:
La compañía multinacional Acclaim ha llegado a un acuerdo con la empresa carrocera italiana Ferrari para desarrollar dos juegos de carreras.
El primero se llamará «Ferrari 360 Challenge», un arcade de conducción que tendrá como protagonista al nuevo deportivo de Ferrari.
El segundo será «Ferrari F-1», y se centrará en la competición profesional.

UNA DE RETRASOS Y CANCELACIONES.
Malas noticias para los que se la prometían muy felices en Navidades. «Perfect Dark», uno de los juegos más esperados para Nintendo 64, ve pospuesta su fecha de salida hasta febrero del 2000, al igual que «Resident Evil» para la misma consola, que saldrá a la venta por las mismas fechas. Lo peor es el anuncio definitivo de la cancelación de la versión para PlayStation de «Star Wars: Episodio 1: Racer». Sentimos lo de «Racer» y esperamos que el retraso de los otros dos títulos sea en beneficio de una mayor calidad.

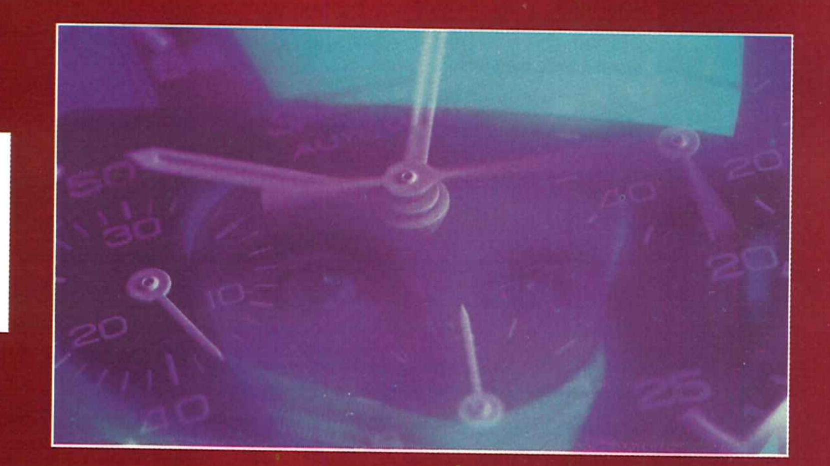
«PARASITE EVE 2» SE MOSTRÓ EN EL TOKIO GAME SHOW.
No hemos podido disfrutar en España de su primera parte, pero el juego ya tiene una secuela prácticamente finalizada. Square la ha enseñado durante el último Tokio Game Show y ha resultado un éxito. La segunda parte de las aventuras de Aya se convirtieron inmediatamente en el punto de mira de los asistentes, que quedaron impresionados ante un desarrollo mucho más cercano a la serie«Resident Evil» que a su predecesor. Esperamos que los problemas de distribución que afectaron a la primera parte no eviten la llegada de este nuevo título a nuestro país.

«F ZERO X», ENTRE LOS "PLAYER'S CHOICES" DE N64.
Nintendo sigue poniendo a disposición de sus usuarios juegos de gran calidad al precio reducido de 5.990. El siguiente en añadirse a la lista de los "Player's Choice" es «F Zero X», que como ya sabéis tiene como baza principal la increíble sensación de velocidad que transmite. Debería estar a la venta cuando leáis estas líneas.

PERSECUCIONES EN GBC .
GT Interactive ha anunciado una versión de su juego «Driver» para Game Boy Color. La acción se desarrollará en las ciudades de Miami, Los Angeles y Nueva York y promete ser tan divertido como el original de PlayStation, donde teníamos que realizar distintos "trabajitos" para la mafia.



¡Trata de arrancarlo! ¡Carlos, por Dios, trata de arrancarlo!









Ningún juego de carreras había alcanzado tanto realismo. Sega Rally 2 posee gráficos y texturas infinitamente superiores a los de cualquier otro juego del género. Todos los vehículos son reproducciones idénticas de los del mundial, y sus reacciones (derrapes, trazadas, vuelcos, trompos, etc) alcanzan la máxima espectacularidad. Elige circuito y modo de juego, su realismo es tal, que en ocasiones te parecerá percibir cierto olor a gasolina.

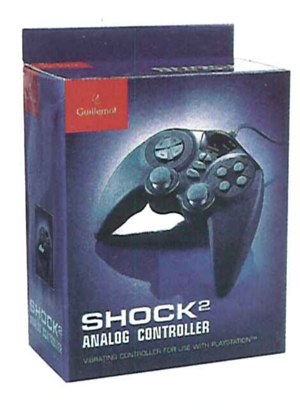




COMPATIBILIDAD TOTAL

Shock2 Analog Controller para PlayStation

El penúltimo mando de tecnología "Shock2 " para PlayStation ofrece la posibilidad de controlar los juegos compatibles con NEGCON y "Dual Shock" con los sticks analógicos de la parte frontal del mando. Además sus dos motores de 3 Lbs, que ofrecen una vibración independiente, su recubrimiento especial de goma y sus funciones turbo para cada uno de los 10 botones de disparo, convierten a este mando de Guillemot en la opción más completa del mercado, y al mismo precio de "Dual Shock", sólo 4.500 ptas.



DOS JOYSTICKS EN UNO

Mad Catz presenta el Dual Arcade Joystick para N64



Los usuarios de N64 están de enhorabuena, por fin se encuentra disponible este mando de control de sobremesa que cuenta con dos palancas -una digital, al más puro estilo de los arcades de lucha, y una palanca analógica, especialmente diseñada para los simuladores de vuelo-.

Además de la solidez de su construcción y la comodidad del control, este joystick vibra con tecnología "Force Feedback", permite la utilización de Controller Pak y es compatible con todos los juegos de la consola de Nintendo.

EL PRIMER MANDO ANALÓGICO SIN CABLES

Shock2 Infrared Controller de Guillemot

Con las mismas características y funciones del "Shock2 Analog Controller", Guillemot ofrece a los usuarios de PlayStation la posibilidad de disfrutar de todas las prestaciones de un mando analógico, con la ventaja añadida de evitar los engorros típicos de los cables. Este nuevo periférico, que ya se encuentra disponible, funciona con 4 pilas de 1´5 e incorpora la última tecnología en infrarrojos, por lo que permite la conexión simultánea de varios mandos con su conector independiente sin que las señales interfieran entre sí.



SUPER SCART CABLE, EL NUEVO RGB

Máxima calidad de imagen y sonido para tu consola

Los más puristas del videojuego encontrarán en este cable de conexión el accesorio ideal para su PlayStation. Máxima definición de imagen -vía euroconector- y nuevas conexiones accesorias de sonido estéreo y Dolby surround integran esta conexión, que se completa con una entrada para GunCon compatible con todos los juegos de disparo de Namco.

Este conector de Guillemot -compatible con todos los modelos de la consola de Sony-, ya se encuentra en la calle al interesante precio de 3.290 ptas.

TILT FORCE 2 DE PELICAN

Jugando con tus movimientos

Al razonable precio de 4.490 ptas llega hasta PlayStation el primer pad de control que no sólo permite jugar con la cruceta digital o con los sticks analógicos, sino que aprovecha la inclinación de los brazos para ofrecer un movimiento lo más cercano a un volante posible. De este modo, empujando, inclinando o girando, el mando de Pelican trasmite nuestros movimientos al juego -digital o analógico- con una sensibilidad que podremos calibrar a nuestro antojo, y además ofrece vibración para los juegos compatibles con Dual Shock. Un periférico curioso, aunque sólo resuite útil en juegos de velocidad o simuladores , ya que su construcción es algo incómoda.



Recomendados

Volantes:

PS: **Ferrari Shock 2** ★★★★½
PS: Race Station Shock ★★★★
N64: Formula Race Pro ★★★★
N64: ASCII Wheel 64 ★★★

Pistolas:

PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
PS: Gun Con 45 ★★★½
N64: No disponible

Tarjetas de memoria:

PS: Blaze 4MB ★★★★
PS: Sony Memory card ★★★
N64: Nintendo controller pak ★★★★
N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½

Pads de control:

PS: Dual Shock ★★★★★
PS: **Shock 2 Analog** ★★★★★
N64: Nintendo Controller ★★★★
N64: **Dual Arcade Joystick** ★★★½

Rumble Pak:

PS: No Disponible
N64: Tremorpak Plus ★★★★
N64: Joltpak Joytech ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

LAS NOVEDADES MÁS INTERESANTES QUE SE VIERON EN EL ECTS '99

EUROPA ENTRA EN JUEGO

La edición del ECTS 99 celebrada en Londres los pasados días 5, 6 y 7 de Septiembre, volvió a mostrar el excelente estado de salud de los videojuegos. A pesar de la reciente celebración del E3 americano, en la feria europea también se pudieron ver todos los títulos que aparecerán durante los próximos meses, algunos de ellos inéditos hasta el momento, y otros en versiones mucho más avanzadas que las que se enseñaron en Los Angeles. A continuación os mostramos los títulos que, por uno u otro motivo, fueron los que más llamaron nuestra atención en el show londinense.

PlayStation | Mindscape | Febrero 2000

PRINCE OF PERSIA 3D

El regreso del Príncipe

Los programadores de Red Orb Entertainment han decidido resucitar un juego que podríamos considerar de clásico dentro de la historia de los videojuegos, «Prince of Persia», manteniendo el adictivo sistema de juego que caracterizó a las dos primeras entregas pero dotándole de un aspecto gráfico mucho más acorde con los nuevos tiempos. Este nuevo «Prince of Persia» será completamente 3D y seguirá consistiendo en evitar millares de trampas mientras luchamos contra no menos enemigos.

Aunque todavía se encuentra en fase de desarrollo, fue uno de los títulos que más nos impresionaron.







El aspecto que presentará el Príncipe de Persia en su estreno en PlayStation es, como veis, inmejorable.

DEL CINE A LA CONSOLA

PlayStation Fox 2000

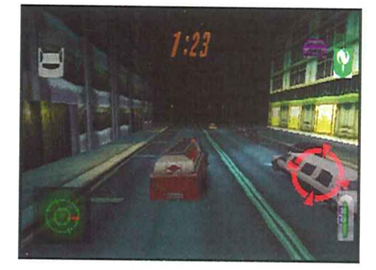
ALIEN RESURRECTION

El sello Fox continúa con sus conversiones de películas. Por un lado, «Alien Resurrection» recogerá la angustiosa aventura de la teniente Ripley en esta cuarta parte de la saga. De él sabemos tan solo que será un shoot´em up en el que podremos controlar a 5 personajes diferentes, pero aún no podemos ofreceros ninguna imagen del juego. Por otro lado, la esperadísima segunda parte de «Jungla de Cristal: La Trilogía» volverá a presentarnos tres juegos en uno, aventura, conducción y disparo, con un nuevo argumento y notables mejoras técnicas.

PlayStation Fox 2000

DIE HARD TRILOGY 2







N64/PS/DC Ubi Soft Octubre 99 / 2000

RAYMAN 2

El "Ray" de las plataformas

A pesar de que ya os hemos hablado del esperado regreso de este personaje en anteriores ocasiones, no está de más recordar que estamos ante uno de los lanzamientos más potentes del año, un sensacional juego de plataformas que además conocerá versiones para las tres consolas, la primera de ellas a finales de Octubre en N64. Preparaos porque muy pronto vais a oír hablar mucho de este sensacional juego de esta compañía francesa.





Estas pantallas corresponden a la versión de PlayStation.

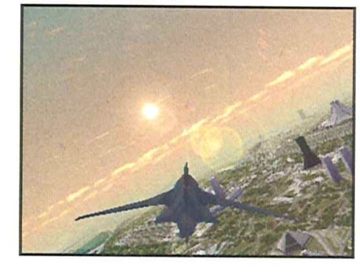
SONY SE MUEVE A TODA VELOCIDAD

Una vez más Sony apabulló con un espectacular stand, aunque todos los juegos que se exhibieron ya habían sido presentados anteriormente y ya os hemos hablado de ellos en varias ocasiones. Las mayores novedades residieron en poder ver el aspecto que tomará «Ace Combat 3» y, sobre todo, en una versión más avanzada de «Gran Turismo 2» que, como pudimos comprobar, superará a su antecesor en muchos aspectos, especialmente en la jugabilidad.

PS Namco Enero

ACE COMBAT 3





PS Sony Dic.

GRAN TURISMO 2

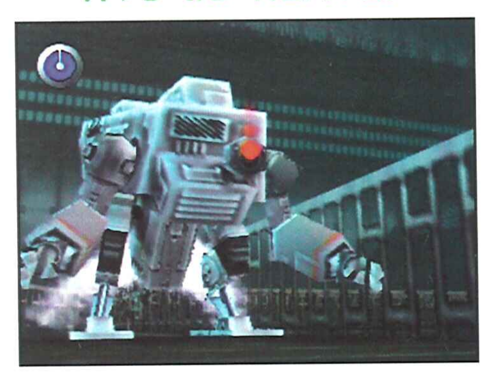




VARIEDAD Y CALIDAD PARA LOS 64 BITS DE NINTENDO

Nintendo 64 Konami Septiembre

HYBRID HEAVEN





Nintendo disfrutó del stand más grande de la feria junto con el de Sony, y allí pudimos volver a comprobar las excelencias de títulos no sólo realizados por la propia Nintendo, sino también por otras compañías: «Perfect Dark» (que se retrasa hasta febrero del 2000), «Donkey Kong 64» o «Resident Evil» de Virgin, del cual, por cierto, pudimos probar una versión jugable y nos pareció alucinante.
Pero también descubrimos otros tres juegos que, por su calidad, prometen alegrar las Navidades de los usuarios de Nintendo: «Destruction Derby 64», uno de los juegos de carreras más esperados para N64 por su original planteamiento y que ya está prácticamente finalizado, «Super Smash Bros.», un espectacular juego de lucha que tiene como protagonistas a los personajes más conocidos de la compañía y, por último, el sofisticado «Hybrid Heaven» de Konami, que en el momento en que leáis este reportaje es probable que ya esté a la venta en nuestro país.

Nintendo 64 Nintendo Diciembre

SUPER SMASH BROS.





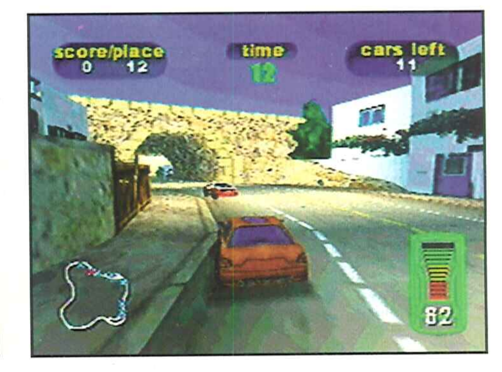
Nintendo 64 THQ Noviembre

DESTRUCTION DERBY 64







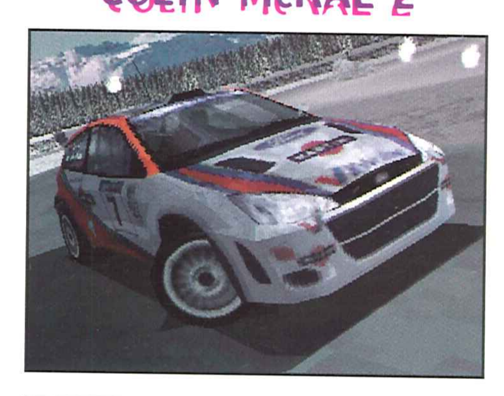


CODEMASTERS SIGUE EN CARRERA

Un año más, Codemasters volvió a ser la compañía con más novedades en el ECTS. Sin duda alguna, «Colin McRae 2» se convirtió en uno de los grandes triunfadores del evento. Una alpha jugable nos permitió comprobar que la esperada secuela será una maravilla, en la que los coches tendrán casi el doble de polígonos que en la primera parte, dentro de un engine totalmente nuevo. También para el año que viene se espera la tercera entrega de «Toca», de la que sólo pudimos ver un vídeo, y un poco antes llegará «Micromachines 4», con la gran novedad de que los vehículos serán sustituidos por pequeños monigotes.

PlayStation Codemasters Abril

COLIN McRAE 2



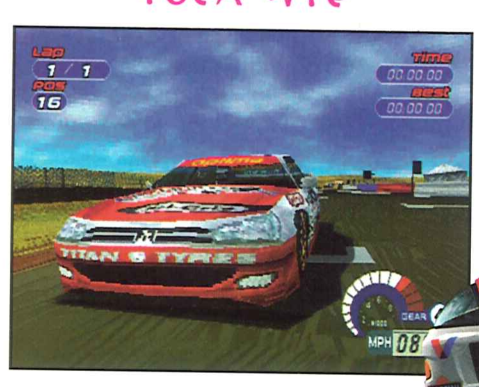
PlayStation Codemasters Dic.

MICROMACHINES



PlayStation Codemasters Abril

TOCA WTC





TRES VERSIONES PARA GAME BOY

Parece que la pequeña sequía de títulos de calidad para esta consola acabará en breve. La diversión, la acción y el terror se acercan en forma de tres potentes cartuchos que saldrán antes de finales de año. «Beauty & The Beast» viene del PC, estará orientado a los más pequeños y constará de varios minijuegos en la línea de los que ofrecía «El Jorobado de Notre Dame». Por su parte, «Mission: Impossible» logrará trasladar toda la acción y aventura de las versiones de PlayStation y N64 a la portátil de Nintendo sin perder un ápice de jugabilidad. Pero de los tres, ha sido «Resident Evil» el que nos ha dejado más impresionados: parece increíble que Capcom esté consiguiendo meter todos los escenarios renderizados y los personajes que caracterizan al juego de PlayStation en un cartucho que valdrá su peso en oro. Y si no lo creéis, mirad, mirad...

GBC Virgin Diciembre

RESIDENT EVIL





GBC Nintendo Diciembre

BEAUTY & THE BEAST



GBC Infogrames Noviembre

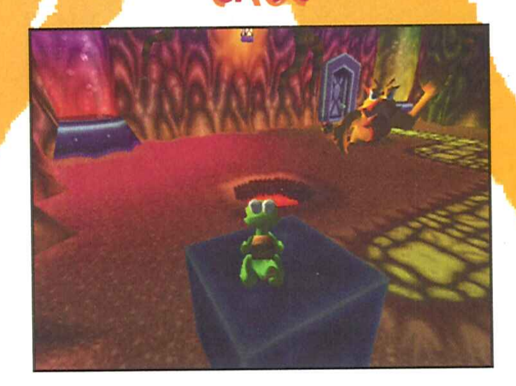
MISSION: IMPOSSIBLE

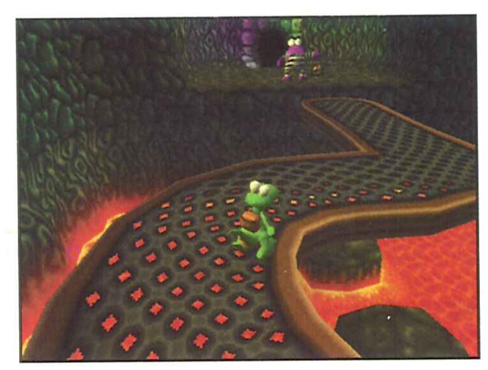


NO SÓLO SEGA APUESTA POR DREAMCAST

Dreamcast Fox 2000

CROC







Aunque Sega no estuvo presente en la feria -realizó una presentación en otro local cercano al ECTS-, se pudo comprobar cómo el resto de las compañías ya están inmersas en proyectos para la nueva consola de Sega. De entre todas, las más decididas parecen Fox Interactive, Ubi Soft y Acclaim.

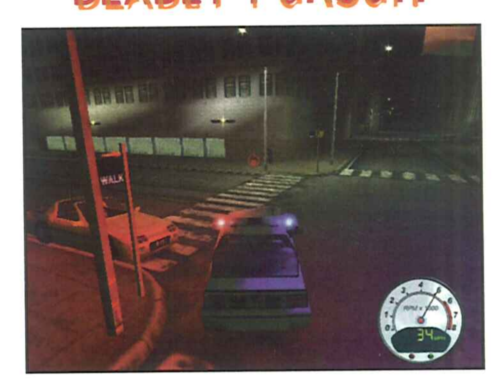
Fox tiene previsto lanzar el año próximo tres grandes títulos, liderados por una espectacular versión de su éxito «Croc», al que se unirán dos títulos más que atractivos, «El Planeta de los Simios», una aventura futurista basada en la famosa película de los años 70, y «Deadly Pursuit», una especie de «Driver» .

Ubi Soft se encuentra trabajando en dos juegos bien diferentes. «Stupid Invaders» se presenta como una aventura gráfica al estilo «Discworld», con un disparatado sentido del humor, y «Deep Fighter», como una aventura de acción submarina.

Una de las sorpresas la dio Acclaim, al presentar «Furballs» un original juego, mezcla de shoot´em up y aventura, con unos curiosos animalitos armados hasta los dientes. Rebosa humor y, a pesar de sus aspecto infantil, se trata de un título complejo y con inmensas posibilidades.

Dreamcast Fox 2000

DEADLY PURSUIT





Dreamcas Acclaim 2000

FURBALLS



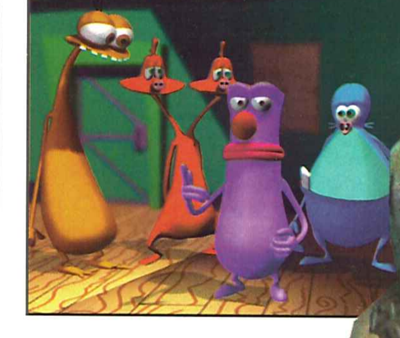


Dreamcast — Ubi Soft — 2000

STUPID INVADERS







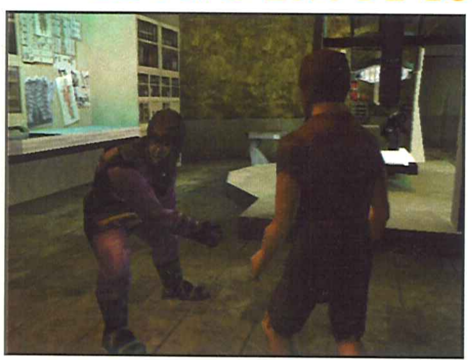
Dreamcast — Ubi Soft — 2000

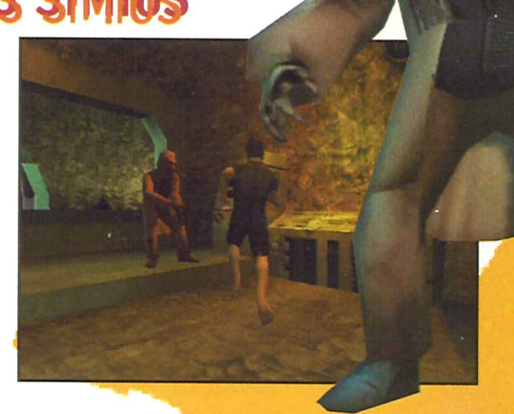
DEEP FIGHTER



Dreamcast — Ubi Soft — 2000

EL PLANETA DE LOS SIMIOS





EL MEJOR ROL PARA PLAYSTATION Y DREAMCAST

El rol quedó representado en el ECTS mediante «Grandia» y «Evolution», que llegarán de la mano de Ubi Soft, y «Saga Frontier 2», que saldrá bajo los auspicios de Sony. «Grandia», que ya cosechó bastante éxito cuando apareció en Saturn, llegará a PlayStation con gráficos estilo manga en una aventura que mezclará a partes iguales aventura, humor y combate. Por su parte, «Evolution» será el primer RPG que veamos para Dreamcast, y aprovechará la enorme potencia gráfica de la máquina de Sega para ofrecer escenarios muy detallados. Por último, «Saga Frontier 2», obra de Square, utilizará un innovador sistema de desarrollo de la historia en el que tendremos que visitar varios períodos temporales.

Dreamcast — Ubi Soft — Noviembre

EVOLUTION



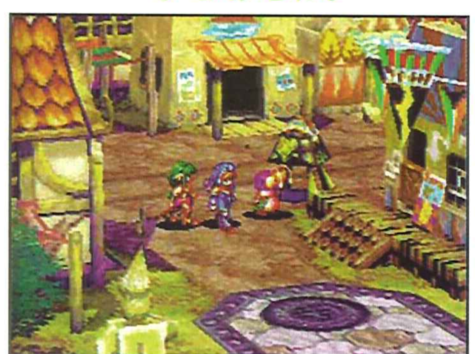
PlayStation — Sony — Febrero

SAGA FRONTIER 2



PlayStation — Ubi Soft — Octubre

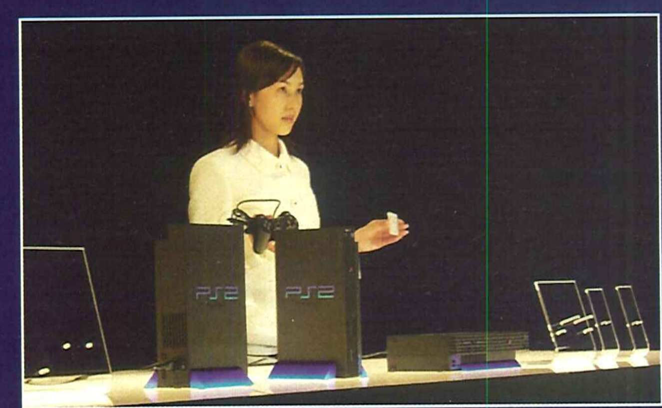
GRANDIA



Asistimos a su presentación en Tokio

Así será PLAYSTATION 2

El pasado 13 de septiembre, Sony presentó en Japón su nueva consola de 128 bits. Después de meses de espera, el secreto mejor guardado ha salido a la luz. Al fin sabemos cuál va a ser su aspecto, y también tenemos imágenes de sus primeros juegos. Desde Tokio, y con todos vosotros, una ventana abierta al futuro de los videojuegos.



TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE LA NUEVA MÁQUINA DE SONY

• La consola ya tiene fecha oficial de nacimiento: el 4 de marzo del 2.000 saldrá a la venta en Japón. Como de costumbre, asistiremos a escenas de largas colas de gente esperando a la puerta de las tiendas especializadas.

• Su precio inicial se ha fijado en 39.800 yenes, que al cambio actual vienen a ser unas 59.900 pesetas.

• Las previsiones de Sony son muy ambiciosas. Sólo en la primera semana de venta, el gigante japonés quiere distribuir un millón de unidades a las tiendas. Lógicamente, la idea es que los afortunados nipones se peguen por llevarse una a casa.

• ¿Y cuándo podemos probarla en España? A Europa y Estados Unidos llegará unos meses más tarde: la fecha señalada para el desembarco en Occidente es otoño del año 2.000, pero sin especificar el mes

• La consola vendrá junto con un mando Dual Shock 2, una Memory Card de 8 megas, un disco con demos, la fuente de alimentación y un cable AV para conectarla al televisor.

• Habrá 12 juegos disponibles el día del lanzamiento, pero aún no se ha anunciado cuáles serán. ¿«Gran Turismo 2»? ¿«Tekken Tag Tournament»? Pronto lo sabremos.

Accesorios de nueva generación

El mando que veis en la foto es el Dual Shock 2 que vendrá con la consola, y aunque su aspecto sea similar a los actuales, tendrá una diferencia importante: con la excepción de los botones Select y Start, el resto de funciones del pad serán analógicas.
Sony también ha creado una nueva memory card con más capacidad que las normales (podrá guardar hasta 8 megas), y una velocidad de transferencia de datos 250 veces mayor que las que usamos hoy en día.







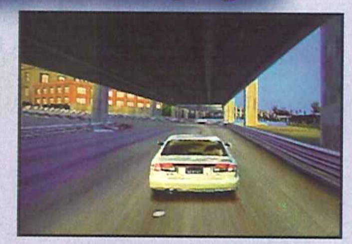
A la izquierda, Ken Kutaragi posando con su nueva creación. En esta foto podéis apreciar el tamaño de la consola. Arriba, el momento en el que Sony anunció el precio de Play2: unas 60.000 ptas. al cambio.

Play2 permitirá ver películas en formato DVD. Y tendrá facilidades para Internet, aunque el módem deberá adquirirse por separado.

Primeras imágenes de sus juegos



TEKKEN TAG TOURNAMENT. Namco.



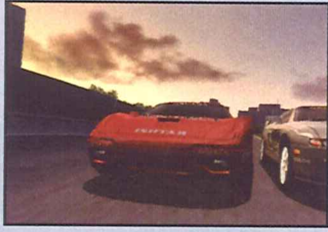
GRAN TURISMO 2000. Sony.



STREET FIGHTER EX3. Capcom.



DARK CLOUD. Sony.



NEW RIDGE RACER. Namco.



THE BOUNCER. Square.

PlayStation 2 saldrá en Japón el 4 de marzo del 2.000 y a finales del mismo año en Europa. Por sus características, PlayStation 2 será una auténtica máquina multimedia.

Diseño vanguardista

El elegante aspecto de la nueva máquina de Sony rompe con lo que es habitual en una consola. Además, puede colocarse tanto en posición horizontal como en vertical, y los discos se cargan frontalmente por medio de una bandeja extraíble. Como veis, Sony ha diseñado una máquina que será mucho más que una consola de videojuegos: será un auténtico sistema multimedia que está llamado a ocupar un lugar de privilegio en nuestros hogares.



• **PlayStation 2 podrá utilizar CD-ROM y DVD-ROM.** Además de engancharnos con los juegos, también está confirmado que podremos ver películas de vídeo en DVD y escuchar CDs de audio. Un concepto totalmente multimedia.

• **¿Internet?** La consola está preparada para acceder a la red, pero no incluye módem. Sony planea venderlo por separado, y quiere tener el sistema listo a lo largo del 2.001. Asimismo, saldrá a la venta un aparato similar al disco duro de los ordenadores, en el que los usuarios podrán descargar películas, música y datos de otro tipo.

• **El precio de los juegos** será similar al de los actuales. Como ya sabéis, PlayStation 2 también será compatible con los juegos de la PlayStation original.

• **El apoyo** por parte de las compañías de software japonesas está asegurado. Hasta la fecha, 89 de ellas han confirmado que programarán juegos para Play2.

A ellas hay que sumar 46 norteamericanas y 27 europeas. Nombres como Namco, Square, Capcom, Electronic Arts o Konami son toda una garantía de calidad.

La nueva cara de FIFA

Pep Guardiola será la gran estrella que aparecerá en la carátula de «FIFA 2000».

Estadios abarrotados, banderas, bufandas, cánticos, rivalidad, regates, entradas, paradas, disparos, ¡¡goles!! Es la esencia del mejor fútbol, y la encontrarás el mes próximo en el nuevo «FIFA» que Electronic Arts editará para PlayStation.

ambiente
Jugarás en los mejores estadios



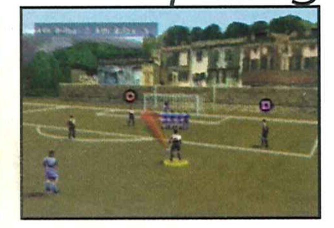



Los jugadores siempre dicen que un estadio lleno hasta la bandera te motiva para entregarte al máximo. No importa que el ambiente esté en tu contra: lo importante está en notar el calor del público, sus cánticos, sus aplausos y sus silbidos.

Los partidos de «FIFA 2000» se van a disputar en los estadios más conocidos del mundo, y presentarán siempre llenazos a reventar, de esos en los que es imposible encontrar una entrada en taquilla. Será el fútbol vivido con toda su intensidad.

amistosos

Entrenando para ganar la liga




Una buena preparación de pretemporada es la base sobre la que se asienta el éxito al final de cada temporada. En el simulador de Electronic Arts podrás entrenar diferentes aspectos de tu juego: jugadas a balón parado, faltas con barrera, movimientos defensivos...

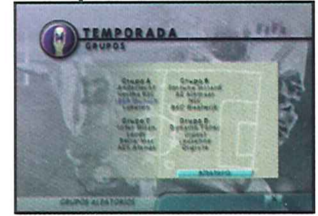
También tendrás la posibilidad de jugar partidos amistosos para ir cogiéndole el aire a los controles, y mejorar así tu nivel de cara a la larga campaña que tienes por delante.

Al igual que sucede en la realidad, estos partidos los disputarás en estadios más pequeños que de costumbre.

competición

Una temporada completa









Como en todas las entregas anteriores de la serie, en «FIFA 2000» también vamos a poder participar en todo tipo de competiciones, tanto de liga como por eliminatorias. Esta vez, sin embargo, la intención de EA Sports es que haya un nexo de unión entre ellas, como ocurre en los torneos verdaderos. Ahora te darás cuenta de lo duro que se hace jugar miércoles y domingos, cuando se te lesionen tus jugadores o una sanción te impida contar con ellos en el próximo partido.

Las plantillas, por supuesto, serán las verdaderas, pero también podrás hacer realidad el sueño de fichar para tu equipo a los mejores jugadores del mundo.

acciones

Más reales que nunca



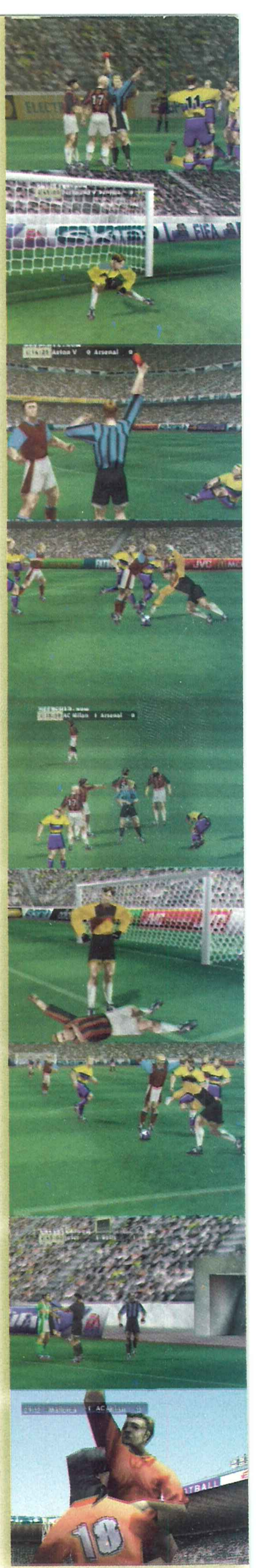


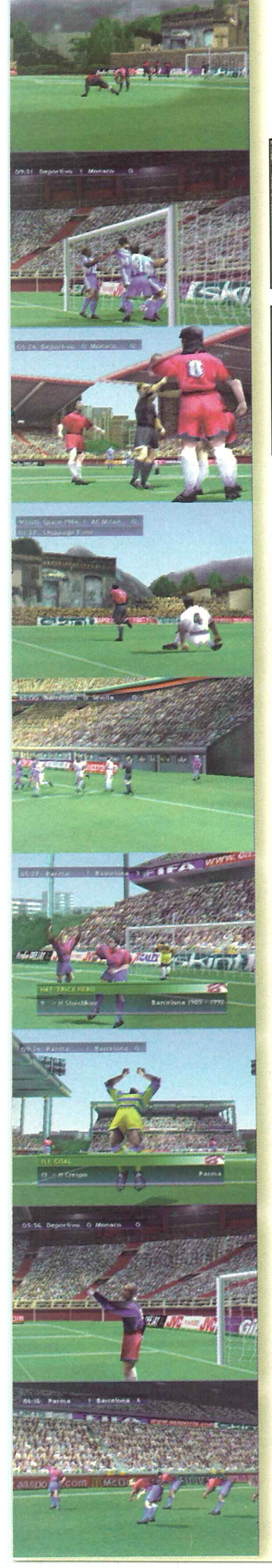
El realismo de las animaciones siempre ha sido característico en cada nuevo «FIFA». ¿Nunca te has parado a ver una repetición adelante y atrás, una vez tras otra, para disfrutar con la estirada de un portero o un remate de cabeza de tu delantero centro?

En esta nueva entrega, EA quiere ir un paso más allá, introduciendo algunas acciones que acerquen todavía más el comportamiento de los jugadores en pantalla al de los futbolistas reales. ¿Te has fijado cómo el madridista Redondo utiliza los brazos para proteger el balón ? Pues verás a tus jugadores hacer algo parecido.

Y habrá más detalles, como que el balón rebote en la espalda de algún jugador si éste se cruza en la trayectoria de un pase largo.



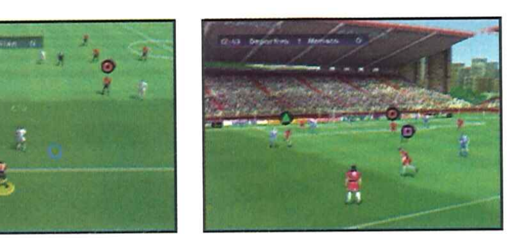


a balón parado

La vía más rápida hacia el gol







En el fútbol moderno, tan marcado por las tácticas defensivas y con marcajes perfectamente estudiados desde días antes del partido, la mejor forma de acercarse al gol a menudo llega en las jugadas a balón parado. Un córner es una buena oportunidad. Y una falta al borde del área es casi medio gol si cuentas con un buen lanzador en tu plantilla.

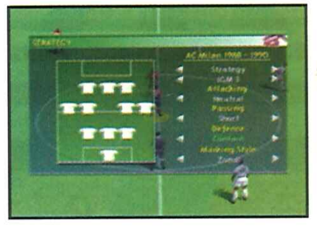
«FIFA 2000» va a introducir también algunas novedades en este apartado respecto a sus antecesores. Mantendrá el sistema de flechas en las que se puede fijar el efecto preciso, a la hora del golpeo. Pero ahora el juego también asignará un botón del mando a cada jugador de nuestro equipo que entre al remate. Será casi como tener un guante en la bota del lanzador, que pondrá el balón en el lugar preciso para que pueda llegar el gol.

estrategias

El banquillo es el que manda









La inspiración de un delantero, la creatividad de un centrocampista, la fuerza de un defensa. Las individualidades cuentan en el fútbol, pero muchas veces quedan diluidas en la estrategia general del equipo.

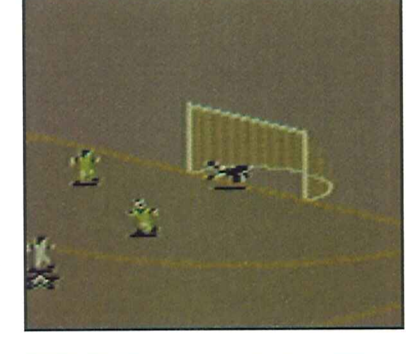
Un planteamiento equivocado desde el banquillo puede echar por tierra el resultado. Por eso en Electronic Arts no han pasado por alto un aspecto tan importante del fútbol como es el trabajo del entrenador.

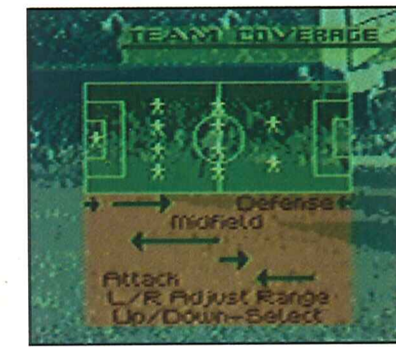
Así, elegirás el once titular, el dibujo táctico que adopte tu equipo sobre el césped, la tendencia atacante o no de tus muchachos. Y además esta versión contará con un sistema de menús muchos más sencillo que en anteriores versiones.

Game Boy Color

Vuelve el «FIFA» portátil







PlayStation no va a ser la única consola que disfrute del nuevo «FIFA 2000». EA ya anunció que esta vez no habría versión del juego para Nintendo 64, pero si tienes una Game Boy Color sí que vas a poder disputar los partidos más interesantes en cualquier lugar donde te encuentres.

El fútbol en miniatura de «FIFA 2000» ha sido programado por Tiertex, y va a tratar de mantener en lo posible el cuadro de opciones de su hermano mayor. Podrás elegir entre 63 selecciones de todo el planeta (no habrá clubes en esta versión), y ajustar también las opciones tácticas y estratégicas de tu equipo.

Puestos en juego, la novedad más destacada será la posibilidad de disputar partidos de fútbol indoor, en los que no existirán los fueras de banda, sino que la pelota podrá rebotar en las paredes.

El nuevo «FIFA» para la pequeña de Nintendo estará disponible en noviembre.

Línea directa con **Pep Guardiola**

El gran capitán del Barça nos comenta su experiencia con «FIFA 2000»

Es el jugador más carismático del Barça, y una de las grandes figuras de la selección española. Ahora, además, Guardiola se ha convertido en la imagen de «FIFA 2000». El flamante fichaje de Electronic Arts nos comenta sus impresiones sobre el nuevo juego.

Háblanos un poco de tu relación con los videojuegos antes de que EA se pusiera en contacto contigo.

La verdad es que no tenía mucha relación con este tema. Por supuesto, llama la atención ser parte de un videojuego, y es realmente increíble ver lo que se puede llegar a hacer con estos simuladores deportivos, sobre todo el nivel de realismo que EA SPORTS da a sus productos. Hablo de «FIFA» que es el que más conozco ahora.

¿Conocías o habías jugado a alguna versión de «FIFA» anteriormente?

Alguna vez con los compañeros de equipo más aficionados y con algún amigo que verdaderamente pierde la cabeza con estos videojuegos.

Ahora que conoces este «FIFA 2000», cuéntanos qué te parece el juego desde el punto de vista de un profesional del fútbol: su nivel de realismo, los detalles que más te han impresionado...

Lo mejor de todo es la capacidad que tiene el videojuego por sí mismo de generar jugadas. Cuando las máquinas recreativas eran las únicas que tenían este tipo de simuladores, las jugadas eran todas muy similares. Ahora es posible estar un buen rato y no repetir ni una sola jugada. Además, puedes hacer todo tipo de movimientos, regates y establecer la estrategia del equipo para jugar al ataque o defensivamente.

¿Cómo te sientes al ver tu nombre en un videojuego? ¿Habías soñado alguna vez que esto podía suceder?

Hombre, no es algo que te plantees cuando eres un jugador profesional de fútbol. Está claro que ser un personaje público implica estar presente en muchos medios de comunicación, pero el hecho de estar en la carátula de un videojuego como «FIFA 2000», la verdad es que me parece muy interesante. Es algo que nunca he hecho y por ahora estoy encantado.

Cuando juegas a «FIFA», ¿escoges siempre el Barcelona o te gusta jugar con otros equipos? ¿Cuáles?

Me gusta sobre todo jugar con el Barça, para eso es mi equipo. Sin embargo jugar con la selección también tiene su encanto.

¿Hay alguien más en tu equipo al que le guste entretenerse con los videojuegos?

Varios de ellos. La mayoría de ellos tienen ordenador portátil y así aprovechamos, entre otras cosas, para jugar con los productos de EA SPORTS.

Primero Raúl, luego Morientes y ahora tú. Compañeros de selección, rivales en la liga y con la coincidencia de haber sido la imagen del videojuego de fútbol más popular. Háblanos de ello.

Al final parecerá que soy bueno. Si ellos lo han hecho con anterioridad, es señal de que Electronic Arts tiene buen gusto. Espero no defraudar a los consumidores con mi imagen. Espero estar a la altura del producto. Cuando he hablado con Raúl y Morientes de «FIFA», siempre me han dado excelentes referencias.

Jugando al «FIFA», Morientes nos contaba que le gustaba realizar fichajes imposibles entre los equipos españoles para así coincidir con algunos de sus amigos en un equipo "virtual". ¿Te gusta también a ti colocar a amigos tuyos en el Barcelona, o comprobar cómo quedarías jugando en el Manchester o en la Juventus, por ejemplo.

La verdad es que no me muevo mucho. Ya sabéis que esto de ser del Barça tira mucho. Lo que sí hago es fichar a los mejores. Jugar con gente a la que admiras, ya sea del Madrid, de la Juventus o del Manchester o repescar al ídolo de mis primeros años en el Barcelona como es Guillermo Amor, que juega en la Fiorentina, es un placer. Así casi siempre gano. Y de todas formas, si normalmente gano con mi equipo de verdad, el Barça, también lo debo hacer con el juego, ¿no?

Aparte de «FIFA», ¿hay algún otro juego con el que te guste disfrutar?

Hombre sobre todo los de EA SPORTS por aquello de estar relacionados con el deporte. El «NBA Live» está muy logrado y es muy divertido de jugar.

¿Cuándo y dónde juegas habitualmente, en las concentraciones o en casa?

Según con quien juegue. Con los compañeros de equipo, en las concentraciones y si es con un amigo, pues donde se presente la oportunidad.

¿Podrías enviar un saludo a los lectores de Hobby Consolas?

A pasarlo bien y si os gusta, colocadme en el equipo vencedor. No soportaría perder de ninguna de las maneras. Un abrazo y hasta siempre.



Corría el año 90 cuando Cruyff le hizo debutar en la Liga, y desde entonces el dorsal número 4 de Pep Guardiola se ha convertido en el centro de referencia por el que pasa el juego del F.C. Barcelona. Su fina técnica le ha llevado a convertirse en uno de los organizadores más importantes del mundo, y su palmarés incluye ya 6 Ligas, 1 Copa de Europa, 1 Recopa y 2 Copas del Rey. Además, Guardiola es también uno de los fijos de Camacho en la selección. Esperamos que los nuestros hagan un gran papel con él de medio centro en la próxima Eurocopa.



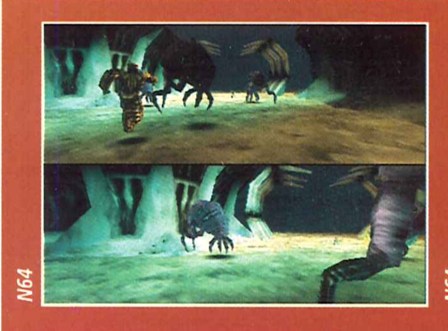
Con «Armorines» y «Turok Rage Wars»

Acclaim entertainment, inc. vuelve al combate

Acclaim ha decido unificar todos los estudios de desarrollo que tenía repartidos por diversos lugares del mundo para crear una división que, bajo el nombre de Acclaim Studios Programe, se propone la realización de los juegos más espectaculares. Los dos primeros títulos que surgirán tras esta unión son «Armorines» y «Turok Rage Wars», y Hobby Consolas fue invitada a su presentación en sociedad en las oficinas de Acclaim.

TRAS LA ESTELA DE TUROK.

Parece evidente que para la realización de este juego no sólo se ha aprovechado el engine de «Turok 2», sino que también se ha tomado como base su sistema de juego. «Armorines» se presentará como un shoot'em up subjetivo, que se desarrollará tanto en espacios abiertos como cerrados, a lo largo de cinco mundos divididos en 20 misiones diferentes. Uno de los grandes atractivos del juego residirá en los enemigos, unos asquerosos bichos mezcla de cucarachas y arañas gigantes, que muestran una inteligencia sorprendente.



N64



N64

UN MODO MULTIPLAYER DE LUJO.

Ambas versiones contarán con un completo modo multijugador que se desarrollará en los niveles finales de cada mundo. Además, contará con varias modalidades diferentes, como puede ser Cooperación, para participar dos jugadores en el modo de un jugador, Anarchy, donde cada uno va por su cuenta, Race Wars, una batalla de insectos contra soldados, y Capture the Flag, donde, como su nombre indica, nuestro objetivo será encontrar las diferentes banderas repartidas por los escenarios.

LA INVASIÓN DE LOS BICHOS GIGANTES.

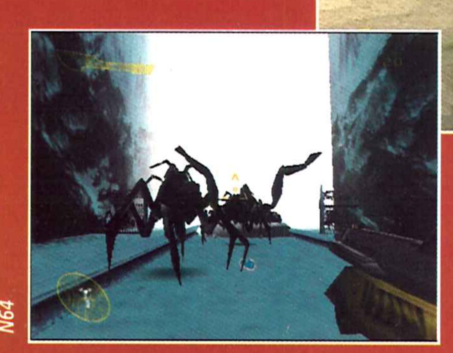
Seguro que muchos de vosotros recordáis la película de Paul Verhoeven "Starship Troopers". Pues bien, digamos que el argumento de este juego es bastante similar al de aquel film, aunque en realidad «Armorines» proviene de un comic.

El caso es que la Tierra se verá invadida por estos gigantescos y repugnantes bichos, que al parecer ya no tenían sitio en su planeta para vivir con cierta comodidad. Es entonces cuando los militares recurren a su arma más secreta: dos soldados cibernéticos con uno de sus brazos transformados en una poderosa arma capaz de disparar diferentes tipos de municiones.

Desde ese momento, estos dos soldados tienen 120 horas para salvar la Tierra. Su misión les llevará a lo largo y ancho de nuestro planeta con el objetivo de exterminar a todos los bichos que encuentren a su paso.

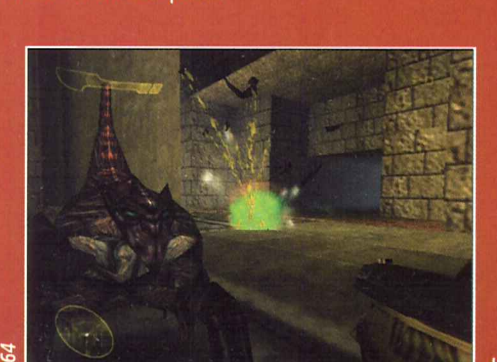
▶ Este shoot'em up en vista subjetiva será editado para PlayStation y N64. Su ambientación podría recordar a la divertida película "Starship Troopers".

PS



N64

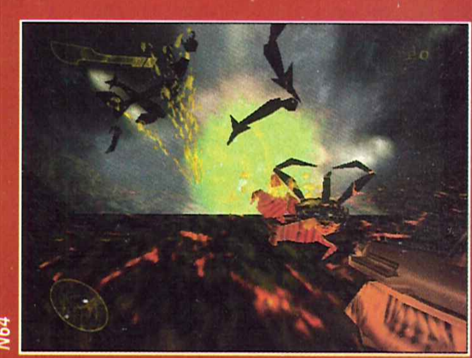
◀ Nuestro objetivo en el juego será acabar con la invasión de unos extraterrestres en forma de insectos gigantes. Y muy listos...



N64



PS



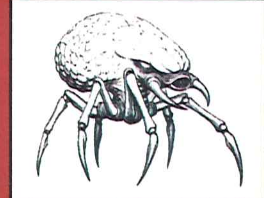
N64

LA MARABUNTA

Sin duda estos "animalitos" constituyen uno de los grandes atractivos del juego. Estos insectos gigantes mostrarán unas animaciones sensacionales, con diferentes movimientos de ataque y defensa, tendrán reacciones sorprendentes, y su comportamiento revelará una elevada inteligencia.

En ocasiones veremos cómo varios bichos atacan a los protagonistas a la vez siguiendo determinadas pautas que complicarán la vida a los dos soldados.





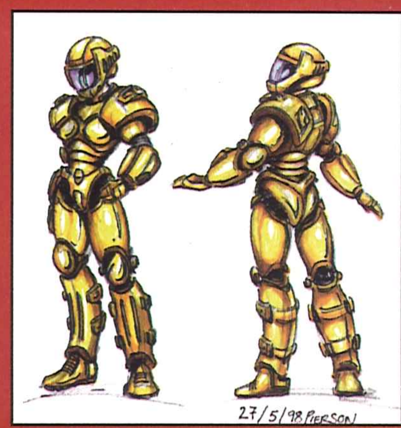
SOLDADOS DE FORTUNA.

Para jugar podremos escoger a cualquiera de los dos protagonistas, el soldado Lewis o el soldado Lane, dos marines de élite equipados con un traje especial de alta tecnología, que fue diseñado para las tropas de tierra en caso de guerra nuclear.

Mediante este traje, uno de sus brazos ha queda transformado en un potente arma con el que combatirán a los invasores alienígenas.

Eso sí, durante el juego, al ofrecer una vista subjetiva, no veremos su cuerpo, sino tan sólo su brazo arrasador.



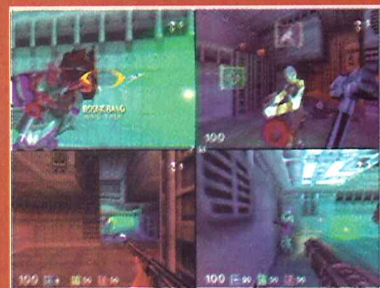


TUROK RAGE WARS

Para jugarlo en compañía







No, no es «Turok 3», es un Turok pensado especialmente para jugarlo varios jugadores, para los cuales se ofrecen diferentes modalidades.







EL GUERRERO SE MULTIPLICA.

No os confundáis. Esta no es la tercera parte de «Turok», (que por cierto, está ya en desarrollo y llegará a nuestro mercado después del próximo verano). «Turok Rage Wars» es una aventura "deathmatch" orientada principalmete hacia varios jugadores, que explotará al máximo las posibilidades multiplayer del gran éxito de Acclaim.

El productor David Dientsbier, por problemas de tiempo y espacio, no pudo incluir todo lo que tenía en su cabeza en el modo multiplayer de «Turok 2», y decidió que lo mejor era lanzar este cartucho, que servirá como atractivo aperitivo antes de la llegada de la tercera parte de la serie.

Aunque, como decimos, el juego está especialmente pensado para los modos multiplayer, también podrá participar un solo jugador. De hecho, el cartucho contará con diferentes misiones para un solo jugador, pero toda su capacidad se desplegará con varios participantes en el Modo Cooperativo, en las batallas de todos contra todos y en otros curiosos modos como el Contrarreloj, Carnicería o Minijuegos.

En total serán 15 niveles de "deathmatch", en los que, además de a Turok, podremos escoger a otros 16 personajes como Adon, el Campaigner o Raptor. Además, también se incluirá un innovador modo entrenamiento.

Pero las novedades también llegarán por el lado jugable: los enemigos manejados por la máquina serán aún más inteligentes que en «Turok 2» y habrá armas nuevas, algunas con una espectacular doble función de disparo.

Esta nueva entrega de «Turok» promete garantizar horas de diversión en compañía.

ENTREVISTAMOS A SHIGERU MIYAMOTO, EL GENIO DE NINTENDO

EL FUTURO DE NINTENDO está en sus manos

SHIGERU MIYAMOTO, EL CREADOR DE PERSONAJES TAN MÍTICOS COMO MARIO, DONKEY KONG O LINK, NO ESTÁ DISPUESTO A QUE SU NOMBRE PASE A FORMAR PARTE DEL PASADO. ESTE AUTÉNTICO GENIO DE LOS VIDEOJUEGOS CONTINÚA DESARROLLANDO NUEVOS PROYECTOS PARA LA GRAN N, POR LO QUE SU FIGURA ESTÁ EN ESTOS MOMENTOS MÁS DE ACTUALIDAD QUE NUNCA. EN NUESTRA RECIENTE VISITA AL E3 TUVIMOS EL PRIVILEGIO DE ENTREVISTARLE Y NOS HABLÓ DE TEMAS TAN INTERESANTES COMO DOLPHIN O SU NUEVO «ZELDA»

Os podéis imaginar la emoción que supone entrevistar a Miyamoto, el mayor genio de la historia de los videojuegos. Por eso, tenemos que calmarnos y respirar profundamente antes de empezar a formularle nuestras preguntas...

ACERCA DEL 4DD.

El 64DD ha sido lanzado en Japón finalmente. ¿Qué va a pasar con él en Europa, será lanzado o se quedará como un producto exclusivo para los japoneses?

Esa misma pregunta me la está haciendo mucha gente, y yo siempre digo lo mismo: vuestros lectores podrían mandar cartas a Nintendo Japón pidiendo el lanzamiento de este producto, que desde luego es posible, porque el hardware está preparado. Pero no os lo toméis muy en serio, porque a Nintendo Japón llegan muchas cartas durante el año pidiendo un montón de cosas (risas).

Lo más interesante del 64DD son las posibilidades de diversión que ofrece al permitir grabar en sus discos. De este modo, un mismo juego puede cambiar constantemente porque el usuario puede introducir en su casa sus propios cambios. Se podría, por ejemplo, grabar algo con una







Este es el aspecto que presentan el 64DD, ya instalado bajo la N64, y el cartucho que hará las veces de modem. Con ellos, las posibilidades de N64 se amplían enormemente, pero aunque estos sistemas ya han sido lanzados en Japón, no parece probable que podamos verlos en Europa.


GOLF

Estas 4 pantallas corresponden a juegos que serán editados en Japón expresamente para el 64DD.


KYOJIN DOSHIN


PAINT STUDIO


ULTIMATE WAR

videocámara, recoger imágenes y luego incluirlas en un determinado juego. El 64 DD sirve también como soporte de ayuda para aumentar las capacidades de algunos juegos originales, como el caso de «F-Zero», donde se incluirá un disco con un editor de naves y ese tipo de cosas. Además de esto hemos añadido una función de network para conectarse a Internet, de forma que los que tengan este aparato y estén deseando utilizar las funciones de la red puedan hacerlo. El modem tendrá forma de cartucho, y las herramientas irán incluidas en el 64DD.

Si la gente se muestra motivada con el hecho de poder utilizar todas estas nuevas funciones considero que el lanzamiento es posible en otras partes del mundo. Me gustaría que mucha gente del mundo entero pudiera unirse a este nuevo proyecto.

UN NUEVO ZELDA

Hace dos años nos dijiste que habría que esperar cinco años hasta el próximo «Zelda», y resulta que ahora tenemos uno a la vuelta de la esquina. ¿Qué ha pasado?

Bueno, aunque ahora estamos hablando de otro «Zelda» para la actual consola, en realidad sí vais a tener que esperar aún para ver un "nuevo" «Zelda», porque actualmente estamos trabajando en él y saldrá en la próxima consola Dolphin. La idea de hacer este «Zelda Gaiden» para N64 surgió precisamente para no hacer esperar tanto tiempo a los usuarios, y que puedan disfrutar mientras tanto de más aventuras de sus personajes. Digamos que este «Gaiden» utiliza el mismo sistema que «Ocarina of Time» y también su mismo motor, solo que ahora contará con nuevos escenarios, una historia diferente, nuevos trucos y la plena utilización del Expansion Memory Pak, que le proporcionará un

Aunque Miyamoto está preparando un nuevo «Zelda» para la futura consola de Nintendo, Dolphin, el próximo año podremos disfrutar de «Zelda Gaiden » en N64.







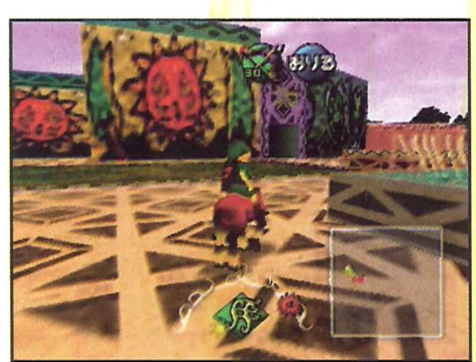


aspecto gráfico sorprendente.

¿Qué cambios sufrirá el ambiente, los enemigos y el resto de los elementos en el juego?

En realidad habrá muchos de los personajes de «Ocarina of Time», lo que pasa es que ahora se profundizará más en su personalidad, se descubrirán muchos más detalles suyos. Además Link será capaz de transformarse en otros personajes como Goron o Zora. Los enemigos sí serán bastante parecidos a los de «Ocarina», aunque ahora serán mucho más listos. Por ejemplo, habrá veces en las que atacarán en grupo, siguiendo una especie de estrategia, de forma que en ocasiones Link se verá obligado a escapar para recuperar algo de energía y volver de nuevo a la lucha. Ahora será más difícil.





Con «Zelda Gaiden» podremos seguir disfrutando en N64 de las aventuras de Link y sus amigos. Algunos de ellos, como el caballo Epona, volverán a hacer acto de presencia.

PROYECTO DOLPHIN

¿Cómo cree que Dolphin puede cambiar el mundo de los videojuegos?

Debido a la llegada del DVD, el sector va a encontrar nuevos caminos. Esto significa que la memoria de los juegos no va a influir en el precio final de los mismos. Así que debido al tamaño de los juegos ahora los distribuidores pueden vender los juegos dependiendo de los contenidos, no de un precio prefijado. Esto será un cambio muy importante en el sector.

Desgraciadamente, el cartucho, que era un sistema excelente para programar y jugar, tiene un problema por su limitación de memoria. Por eso en Dolphin, con la fabricación de una RAM mucho mayor dentro de su hardware, podemos igualar las ventajas del cartucho, pero con una memoria mucho mayor para los juegos.

Por supuesto, el salto de calidad será enorme. Estamos hablando de una capacidad 10 veces mayor que los sistemas actuales, y el poder de expresión sufrirá un aumento enorme.

¿A qué se refiere exactamente con "el poder de expresión"?

Ahora en N64 somos capaces de crear un cuerpo humano, un rostro con algunos detalles y una calidad aceptable, pero con Dolphin podremos profundizar en aspectos impensables hasta ahora: reflejar cada detalle de ese rostro y hacer que la luz incida en cada parte, en cada arruga o pliegue de la piel, darle más brillo o colocar diferentes texturas en espacios muy pequeños, hacer que cuando esa cara mire hacia alguien sus ojos se muevan en esa dirección, aportando un realismo mucho mayor. En fin, que estamos hablando de un nivel muy distinto de programación.

¿Tienes algo que decir con respecto a PlayStation 2?

Sony está realizando mucho anuncios acerca de su PlayStation 2, pero tienen que tener en cuenta que Dolphin saldrá algo más tarde y eso nos dará ventaja.

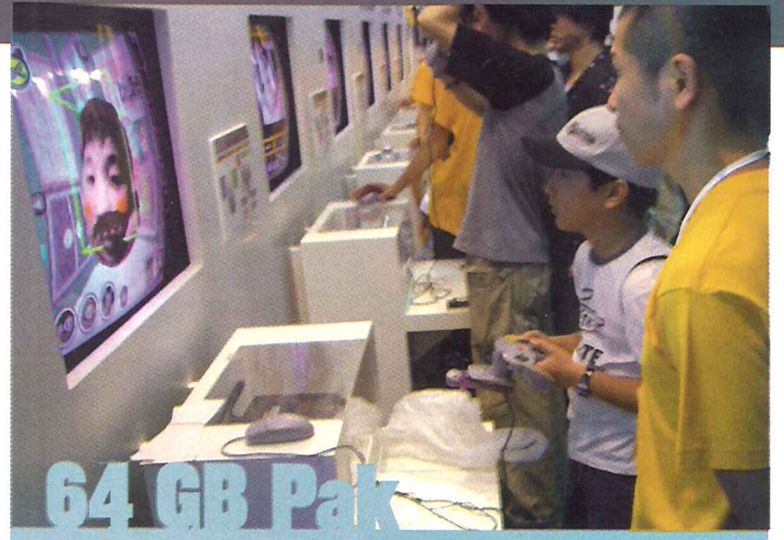
Aunque Dolphin ofrecerá numerosas posibilidades multimedia, Miyamoto prefiere considerarla como una consola de videojuegos.

¿Con Dolphin estamos hablando de un sistema multimedia o "sólo" de una consola para jugar?

Debido a las características de la máquina, Dolphin puede ser considerada como una máquina multimedia, con muchas posibilidades en este sentido, pero Nintendo no va a vender esta consola como un sistema multimedia. Si me preguntas qué es lo que Nintendo va a vender con Dolphin, si juegos o entretenimiento, te diré que será mucho más que entretenimiento, pero la idea de multimedia no está ahora mismo en nuestras mentes.

¿Puedes contarnos algo sobre la compatibilidad de Game Boy Advanced y Dolphin?

Sí, estamos trabajando en este



Esta es otra de las novedades que se presentaron en el Space World. Mediante este accesorio los juegos de Game Boy Color se podrán ver en una Nintendo 64. Uno de los primeros beneficiados será «Mario Golf»



Este nuevo «Zelda Gaiden» presentará un aspecto gráfico bastante mejorado, gracias en parte al aprovechamiento total del Expansion Pak. Los enemigos serán similares, pero con una IA superior.

aspecto. De esta forma lograremos completar juegos para los que un solo hardware pueda ser insuficiente.

También quiero aclarar que vamos a contar ahora con pequeños grupos de programación con pocas personas pero que puedan aportar nuevas ideas y nuevos cambios en la jugabilidad.

MIYAMOTO Y SUS JUEGOS

Antes dijiste que el nuevo Mario será más maduro, ¿quiere decir esto que Nintendo cambiará su política en este sentido?

Cuando creé el primer Mario yo tenía 26 ó 27 años y creé un personaje con el que no me sentía avergonzado cuando jugaba. Ahora han ido entrando nuevos programadores en nuestro equipos, jóvenes también, que han ido introduciendo nuevas características en el personaje. Esto supone algunos cambios, porque estamos hablando de una nueva generación de jugadores. Lo que quiero decir es que «Mario» no va a convertirse en un juego para adultos, ni mucho menos, sino que está experimentando ciertos cambios en términos de expresión y gráficos para adaptarse a los tiempos, de forma que la nueva generación de jugadores no se sienta avergonzada por jugar con él.

Cuando salió N64 tú te ocupaste de todos los grandes juegos. ¿Harás ahora lo mismo?

Ahora espero contar con la ayuda de jóvenes productores que se ocupen de los grandes juegos para Dolphin. En N64 llegó un momento en el que yo estaba encima de casi todos los juegos que salían para la consola, incluso de algunas seconds y thrids parties. Ahora con la ayuda de diferentes productores la cosa cambiará y puede que incluso esto aporte mayor variedad al software para Dolphin. Aunque esto no significa que no vaya a seguir al tanto de todo.

¿De qué juego tienes mejor recuerdo?

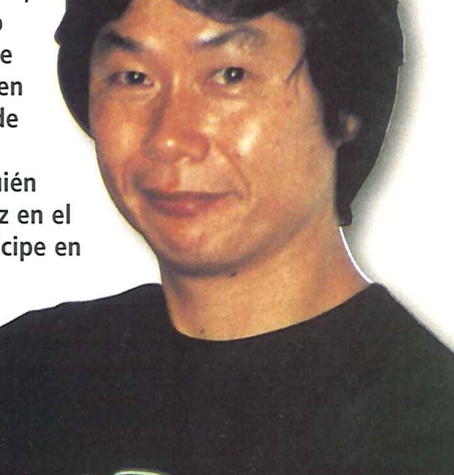
Estoy encantado con todos los juegos en los que he participado, pero si tuviera que quedarme con uno sería «Donkey Kong», porque fue el que me dio la oportunidad de iniciar mi carrera en este sector.

La traducción de los juegos ha sido un gran problema en N64 ¿Cambiará esto en el futuro?

El problema con los textos es que estos forman parte de los juegos, y el hecho de que se traduzcan en los lanzamientos para otros países me produce una sensación extraña, ya que es un tema que escapa a mi control. Cuando, por ejemplo, se traduce algo a tu idioma, yo no sé exactamente si van a decir lo mismo que yo escribí en el juego original y es algo que me preocupa. Evidentemente, sé que la traducción de los juegos aumenta sus posibilidades de venta y convierten a los juegos en éxitos. Desde luego habrá que cambiar la estructura de Nintendo para que esto se pueda hacer en el futuro con plenas garantías.

Siempre has hecho juegos como «Mario», «Zelda»...¿No has tenido ganas alguna vez de hacer un juego con otro carácter, un juego más "adulto"?

Por supuesto que he tenido esa tentación, pero hay muchas compañías que los hacen, y la gente asocia a Nintendo con un tipo de juego muy determinado. A mí me gusta hacer juegos diferentes, que resulten excitantes por otros motivos, pero eso no significa que no me gusten los juegos de los que me hablas y, quién sabe, tal vez en el futuro participe en alguno de ellos.


Shigeru Miyamoto demostró una vez más su carácter afable. Es capaz de pasarse un día entero hablando de sus juegos sin perder la sonrisa.

■ LUCASARTS

Star Wars: Epi

Tras continuos retrasos y la noticia de la cancelación de «Racer» en PlayStation, nos temíamos lo peor, pero por fortuna no ha sido así. Las nuevas aventuras de Star Wars llegarán por fin el mes próximo de la mano de EA en un juego que hará honor a la película de la que toma nombre.

Hace unos meses os ofrecimos un avance de «Star Wars: The Adventure» dentro de un extenso reportaje. Aunque su nombre haya sido cambiado al final por el de «La Amenaza Fantasma», todo lo que os dijimos en su momento sigue siendo válido.

En este esperado título de LucasArts podremos meternos en la piel de los caballeros Jedi Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi, además de la Princesa Amidala y el Capitán Panaka, para revivir la misma línea argumental que hemos podido ver en las pantallas de cine.

Para la creación del juego, LucasArts decidió contratar a un grupo de programación externo, y fue al final la compañía californiana Big Ape -programadores de «Herc's Adventures» y «Zombies Ate My Neighbors»-, la que se llevó el gato al agua.

Según comenta Joel Dreskin, Product Manager de LucasArts, "El juego será largo, y tendrá una historia ►



EL juego incorporará sencillos puzzles, casi todos consistentes en localizar dónde están los interruptores que abren determinadas puertas.





PlayStation

Noviembre

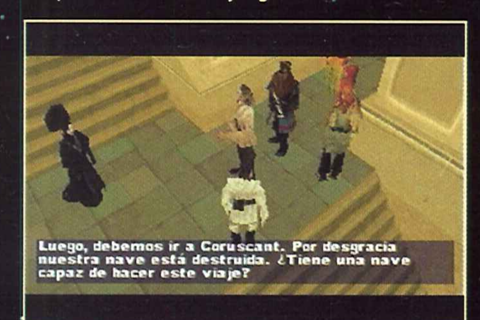
La Ame

En «La Amenaza Fantasma» se combinarán la aventura, los disparos y las plataformas para dar como fruto un divertido y variado juego que, además, viene arropado por una excelente calidad gráfica.

sodio 1:

¡No faltará ni uno!

Otro de los alicientes de «La Amenaza Fantasma» es que a lo largo del juego nos iremos encontrando con personajes conocidos de la película, como la princesa Amidala y su séquito o el inefable Jar Jar Binks, que incluso nos ayudará a orientarnos en el nivel de los pantanos. Todos los personajes importantes del film harán acto de presencia en este juego de LucasArts.







Los personajes podrán realizar una amplia gama de movimientos: correr, dar dos tipos de salto, hacer volteretas laterales, utilizar multitud de armas e incluso arrastrar objetos.

La espada de luz será nuestra principal arma en el juego y con ella podremos incluso desviar los disparos de los enemigos.



Al inicio de cada fase conoceremos cuales son nuestros objetivos. La mayoría nos los propondrán los distintos personajes con los que nos iremos encontrando.







Para que podáis entrar por completo en sintonía con el juego, en el CD se incluirá un estupendo vídeo con escenas de la película y de su proceso de creación.

naza Fantasma

■ LUCASARTS ■ AVENTURA DE ACCIÓN

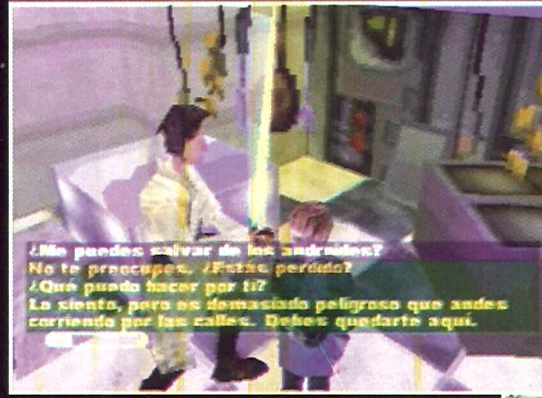


Entre fase y fase disfrutaremos de estupendas escenas cinemáticas con secuencias diseñadas en exclusiva para el juego.

➤ no lineal. Estamos haciendo todo lo posible para ampliar la trama de la película y añadir muchas posibilidades de juego que hagan que el jugador se enganche totalmente con la historia".

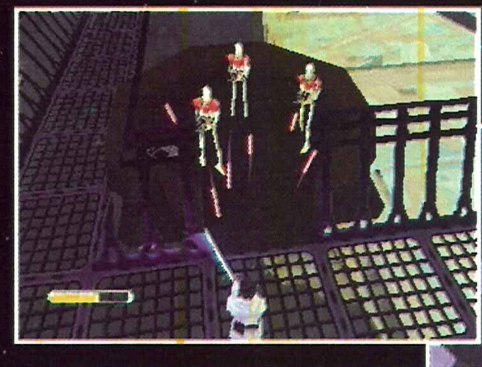
Para ello, «La Amenaza Fantasma» será una mezcla de elementos de distintos géneros: tendrá sencillos puzzles, partes de plataformas y toques de aventura donde se interactúa con la gente que vamos encontrando, aunque el desarrollo sea principalmente el de un beat'em up. Basicamente, el juego consistirá en ir eliminando a multitud de enemigos utilizando distintas armas -en especial la espada de luz-, mientras cumplimos diversas misiones que nos mandan los personajes que vamos encontrando, o nos abrimos paso hacia un determinado objetivo.

Por lo que hemos podido ver en la versión casi final a la que hemos tenido acceso, «La Amenaza Fantasma» es un juego sumamente entretenido y con una brillante realización técnica, por lo que a buen seguro colmará las expectativas de los fans de esta genial saga galáctica. Y de los que no lo son, también.



La comunicación con los personajes es uno de los aspectos más importantes del juego. Dependiendo de la respuesta que elijamos, el desarrollo puede variar.









Las animaciones estarán bastante bien realizadas. Lo podremos comprobar en la gran variedad de retos a los que nos enfrentaremos.

Los caballeros Jedi hablarán en castellano.

Electronics Arts está realizando una impecable traducción de los textos y un excelente doblaje de las voces que, excepto la de Qui-Wan Jon, coincidirán con las de la película.





Lo Mejor

Poder revivir las aventuras que hemos visto en el cine junto a todos los personajes.

Lo Peor

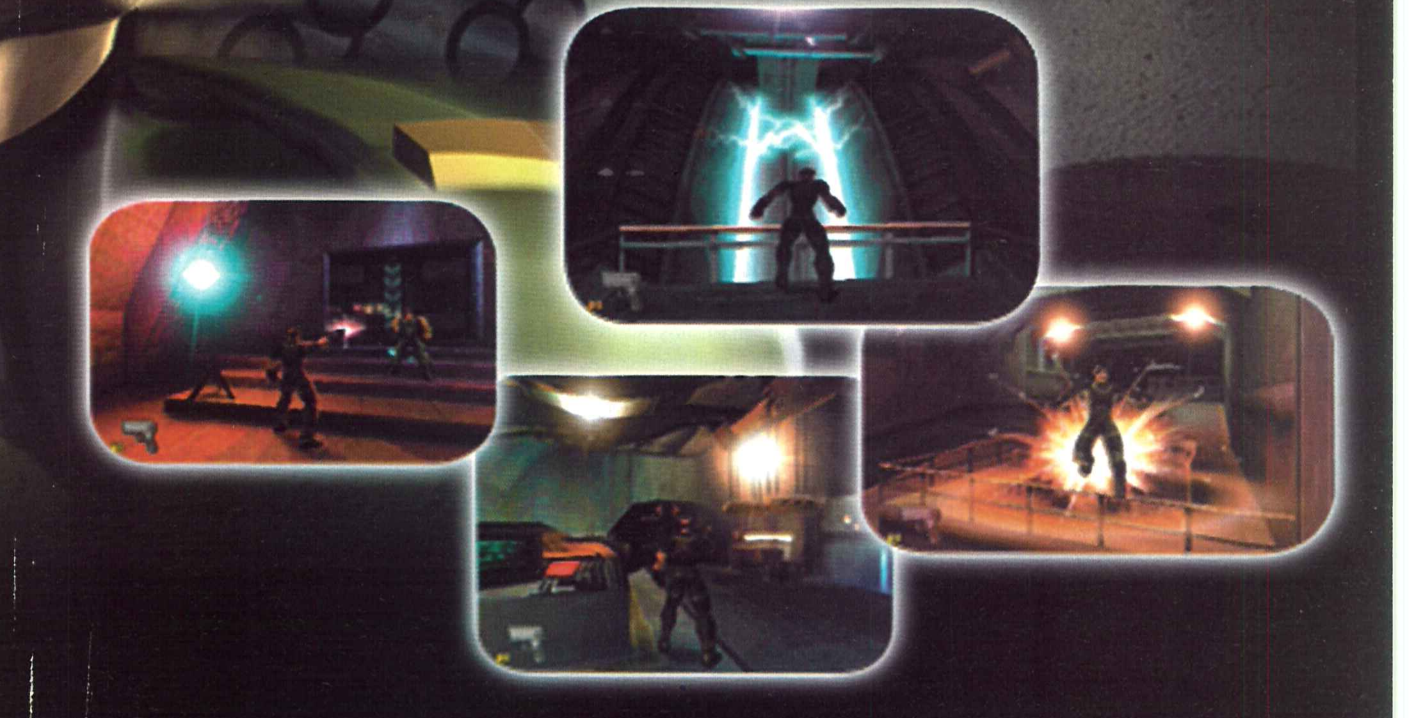
El retraso que hemos tenido que aguantar.

Primera Impresión



Acaba con el legado de Zeng. Sólo TÚ puedes hacerlo.

FIGHTING FORCE 2™









TOTALMENTE
EN CASTELLANO



Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

■ SONY

Esto es fútbol

Después de mucho tiempo asistiendo desde la grada a los partidos que organizan compañías como EA con la serie «FIFA» o Konami con sus «ISS», Sony ha decidido que es hora de calzarse las botas y saltar al terreno de juego. Esta es la forma en que esta gran compañía ve el deporte rey.



La temporada de fútbol se presenta muy interesante en PlayStation. Las principales compañías han trabajado duro preparando nuevos juegos o reforzando los que ya tenían... y ahora tenemos el fichaje estrella de Sony, que se va a sumar al grupo de aspirantes al título con «Esto es Fútbol».

Según hemos comprobado, el juego va a ser un simulador que tomará ejemplo de las mejores virtudes de sus rivales, sobre todo de «FIFA» e «International Superstar Soccer».

Del juego de Electronic Arts siempre se ha destacado la calidad de sus animaciones y la enorme base de datos que se ha ido actualizando en cada nueva versión. Bien, pues los jugadores de «Esto es Fútbol»

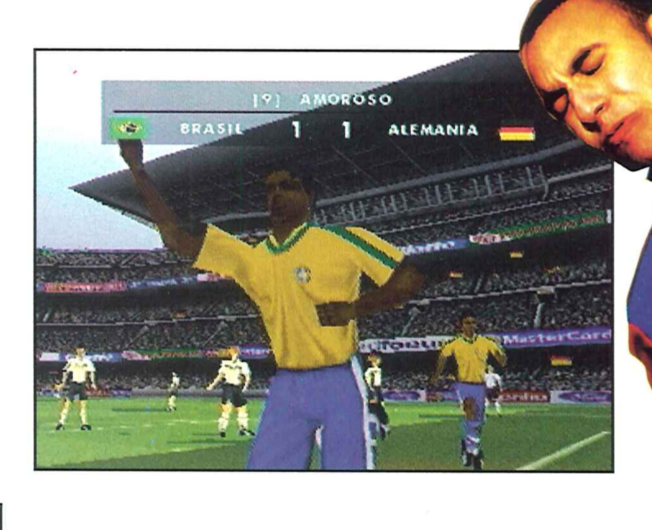


se moverán con una soltura propia de las grandes estrellas, y además en el juego vamos a encontrar a los mejores equipos del Mundo, tanto a nivel de clubes como de selección.

Si nos preguntáis por la puesta al día de las plantillas, simplemente os diremos que incluso les ha dado tiempo a ➤

PlayStation

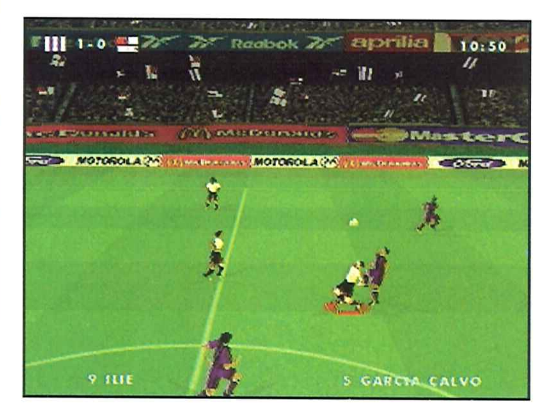
Octubre



La entrada de Sony en la pelea por ver qué compañía nos ofrece el mejor simulador de fútbol es una gran noticia. Eso sí, con «Esto es fútbol» se nos planteará un serio problema a la hora de elegir por qué título decantarnos.

Todas las jugadas, celebraciones de gol incluidas, estarán narradas por el popular comentarista Ángel González Ucelay.

El realismo será total: equipos y plantillas actualizadas, estadios verdaderos... ¡hasta habrá anuncios del Marca!







Los partidos se podrán seguir desde un lateral o desde esta vista frontal. Dentro de cada una, podremos elegir tres alturas distintas para situar la cámara.

➤ que, por ejemplo, Anelka figure en el once titular del Real Madrid.

Fijándonos en «ISS», es habitual destacar de él su enorme jugabilidad, y Sony también ha tomado buena nota. En los partidos que hemos jugado, «Esto es Fútbol» nos ha demostrado lo fácil que va a ser su control. Además, será capaz de llenar las necesidades tanto de los principiantes, que encontrarán rápidamente la forma de realizar acciones básicas como el pase corto o el disparo a puerta, como de los futboleros más exigentes, que seguro que alucinarán con los regates, bicicletas y demás virguerías que se pueden hacer utilizando los botones L y R.

Si sois unos forofos, preparaos para lo que se os viene encima. La liga de las estrellas está a punto de empezar, y los partidos más apasionantes se van a jugar en PlayStation.

Lo Mejor

Los gráficos, el control y su gran jugabilidad.

Lo Peor

Mucha competencia.









■ MIDWAY

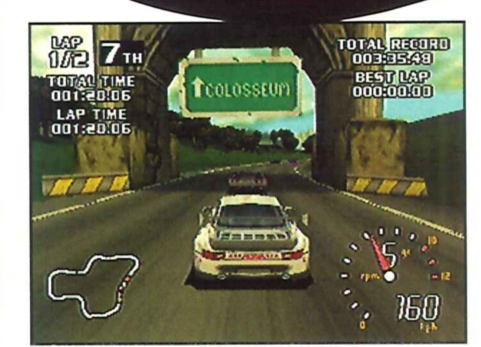
World Driver

La velocidad en Nintendo 64 está en un buen momento de forma: juegos como «F-1 WGP2», «Racer» o este sorprendente «World Driver» están elevando el listón de un género que no hace mucho tiempo andaba algo escaso de títulos de calidad.

Nintendo 64

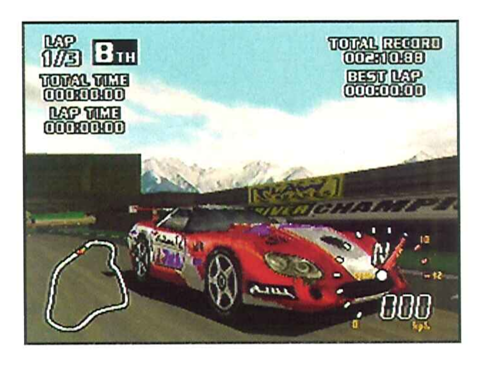
Noviembre







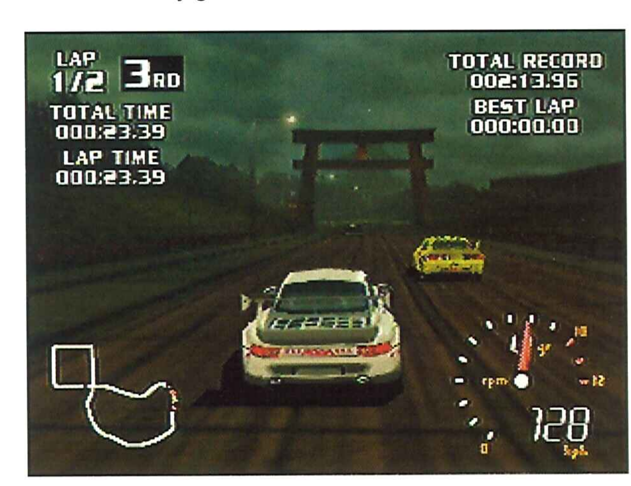
En cada carrera competirán un total de 8 coches al mismo tiempo, lo cual podría producir alguna ralentización al acumularse tantos objetos en pantalla, aunque no afectará demasiado a la jugabilidad.



Y es que aunque sólo sea por su impactante apartado gráfico, es fácil apreciar que este juego no va a ser uno de tantos que "circulan" por ahí.

Al principio del juego, nosotros tomamos el papel de un piloto desconocido que es contratado por una escudería para participar en un pequeño campeonato. Después, a medida que vamos ganando carreras, nuevas escuderías nos harán suculentas ofertas, consiguiendo así nuevos y mejores coches con los que podremos competir en los nuevos campeonatos que se nos irán abriendo.

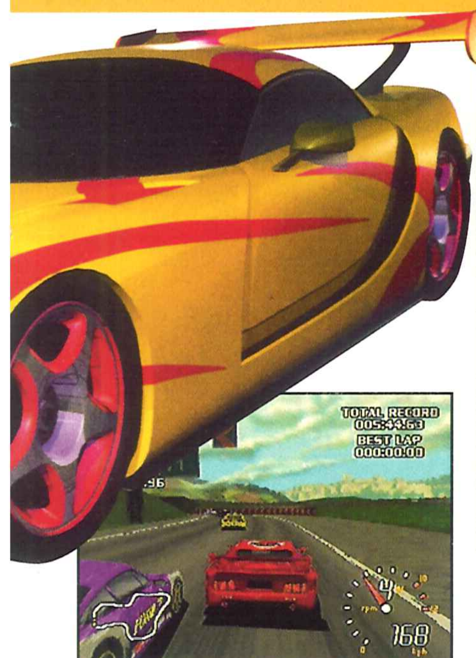
En total, existen más de 30 coches diferentes de marcas ficticias (aunque basados en coches reales perfectamente identificables), para correr en los 10 circuitos existentes, los cuales, a su vez, poseen 3 posibles variaciones del trazado cada uno. ➤

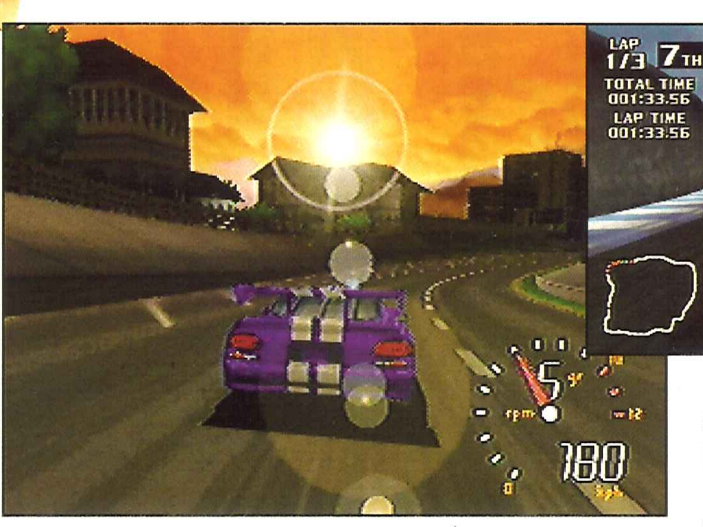




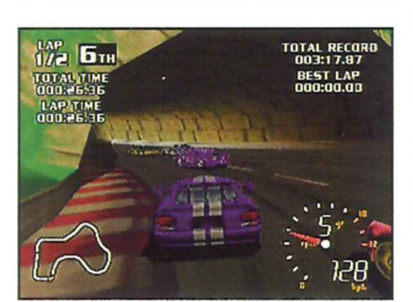
Si quedamos en buena posición en un campeonato y ganamos suficientes puntos, las escuderías se fijarán en nosotros, y nos irán ofreciendo sus mejores coches.

El apartado gráfico de este juego nos ha dejado gratamente sorprendidos. De hecho, «World Driver» es uno de los pocos juegos capaces de presentar las imágenes en Hi-Res sin necesidad del Expansion Pak.





El juego presentará toda una gama de efectos gráficos, algunos tan bonitos y espectaculares como este cegador amanecer.





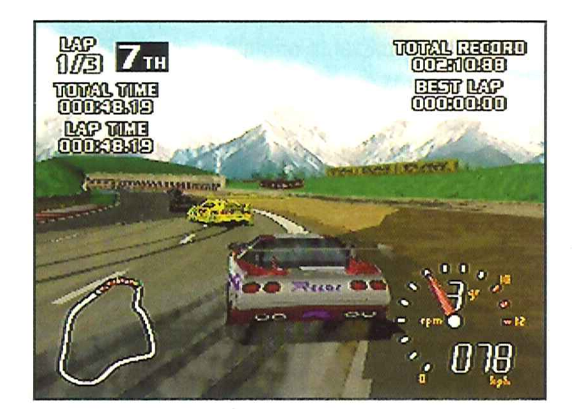
Los coches, cada uno con sus propias características técnicas, presentan un aspecto ciertamente espectacular. Por cierto, no son marcas reales pero, ¿a qué coche os recuerda este deportivo azul?

➤ El control será de tipo más bien arcade, lo que implicará una conducción exenta de complicaciones técnicas, en la que los derrapes se producirán una y otra vez sin necesidad de usar el freno de mano, aunque hay que decir que pese a ello, el control nos ha dado la impresión de ser un poco durillo al principio.

Después de leer este artículo, muchos de vosotros seguramente ya le habréis encontrado un fuerte parecido al «Gran Turismo» de PlayStation, ¿verdad? Pues bien, aún no sabemos si esta comparación resultará excesiva o no, pero lo que sí es seguro es que «World Driver» nos ha causado una primera impresión excelente, y parece tener posibilidades de convertirse en un juego de velocidad imprescindible en N64.



Los circuitos se encuentran emplazados en diversas ciudades de todo el mundo, que estarán representadas con un gran nivel de detalle. A su derecha, pueden observar el famoso Coliseo romano.



El control tipo arcade nos obligará a pasar la mayor parte del tiempo derrapando sobre el asfalto, lo cual no resultará excesivamente complicado tras un período de práctica.

Lo Mejor

El brillante apartado gráfico.

Lo Peor

La sensación de velocidad no es muy intensa.

Aun siendo un arcade, el control parece un poco duro.

Primera Impresión 



■ Ubi Soft

Suzuki Alestares Extreme Racing

Junto a un arcade de conducción de coches tan impresionante como «Sega Rally», no podía faltar otro arcade de velocidad basado en las rapidísimas "Super Bikes" para asombrar al jugador de la nueva Dreamcast.

Originalmente desarrollado para PC por Criterion Studios y lanzado con el nombre de «Red Line Racer», este prometedor juego será el primero para Dreamcast que tenga como protagonistas a las motos.

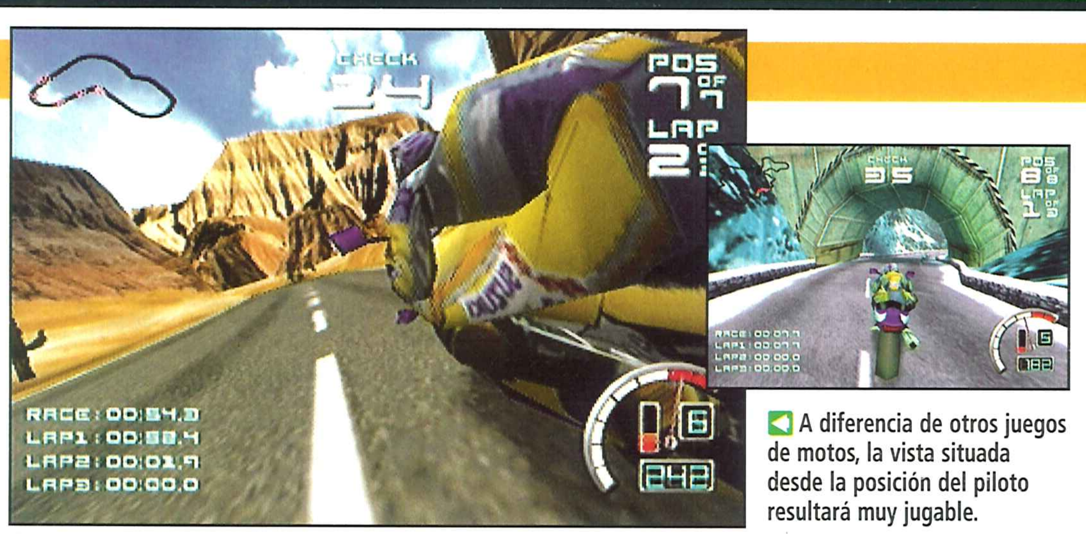
Para esta versión, Ubi Soft está consiguiendo implementar unas motos muy atractivas, ultradetalladas y dotadas de movimientos enormemente realistas. Como debe exigirse a todo buen arcade, el control será de lo más sencillo, utilizando los dos gatillos del pad de Dreamcast para acelerar y frenar y el stick analógico para controlar la dirección de la moto.

«Suzuki Alestare...» ofrecerá 12 circuitos y 8 motocicletas, además de varios pilotos y diversas vestimentas para ellos.

La manera de acceder a los circuitos será bastante original: comenzaremos con tres abiertos y tendremos que jugarlos ►



La oferta de juegos de velocidad en Dreamcast se va a ver muy pronto ampliada con este impresionante simulador de motos que promete hacer las delicias de los amantes del riesgo sobre dos ruedas.





■ Velocidad

A diferencia de otros juegos de motos, la vista situada desde la posición del piloto resultará muy jugable.

➤ uno detrás de otro hasta ganar en los tres seguidos. Una vez conseguido, accederemos a tres nuevos circuitos y a nuevas motocicletas. Los circuitos estarán muy bien ambientados y variarán desde calurosos desiertos hasta carreteras de montaña cubiertas de nieve. Un robusto motor gráfico se encargará de ofrecernos magníficos escenarios y de asegurar la mayor rapidez que hayáis visto en un juego de este estilo.

El único defecto que le hemos encontrado de momento a la beta prácticamente finalizada a la que hemos tenido acceso, está en las rutinas de detección de colisiones, que a veces hace saltar la moto por los aires al menor roce con algunos obstáculos. También se aprecia cierto "pop up" a medida que se va generando el circuito, pero esperamos que ambas cosas se remedien para la versión final.







Lo Mejor

- La precisión del control.
- El modo multiplayer.

Lo Peor

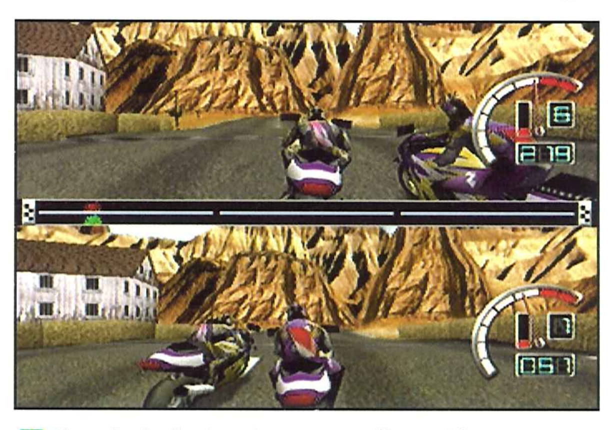
- Las rutinas de detección de choques.

Primera Impresión





Además de seleccionar el piloto y la motocicleta, podremos elegir el vestuario que más nos guste.



El modo de dos jugadores a pantalla partida se desarrollará sin ningún tipo de molestas ralentizaciones.

■ NINTENDO

Pokémon Rojo

Game Boy Color

Noviembre

El fenómeno Pokémon está ya a punto de invadir nuestros hogares con todos sus productos. Hasta entonces, aquí tenéis un último avance de los que serán los dos primeros juegos para Game Boy Color.







Según la clase de Pokémon a la que corresponda (los hay de hielo, de fuego, eléctricos, psíquicos, etc...) nuestro Pokémon podrá aprender y realizar diferentes tipos de ataques.





A medida que nuestros Pokémon vayan ganando combates, irán creciendo y evolucionando.





Como ya os contamos el mes pasado, «Pokémon», en sus Ediciones Roja y Azul son dos RPGs con combates por turnos en los que tomaremos el papel de un chico que vive en un mundo habitado por unos seres llamados Pokémon.

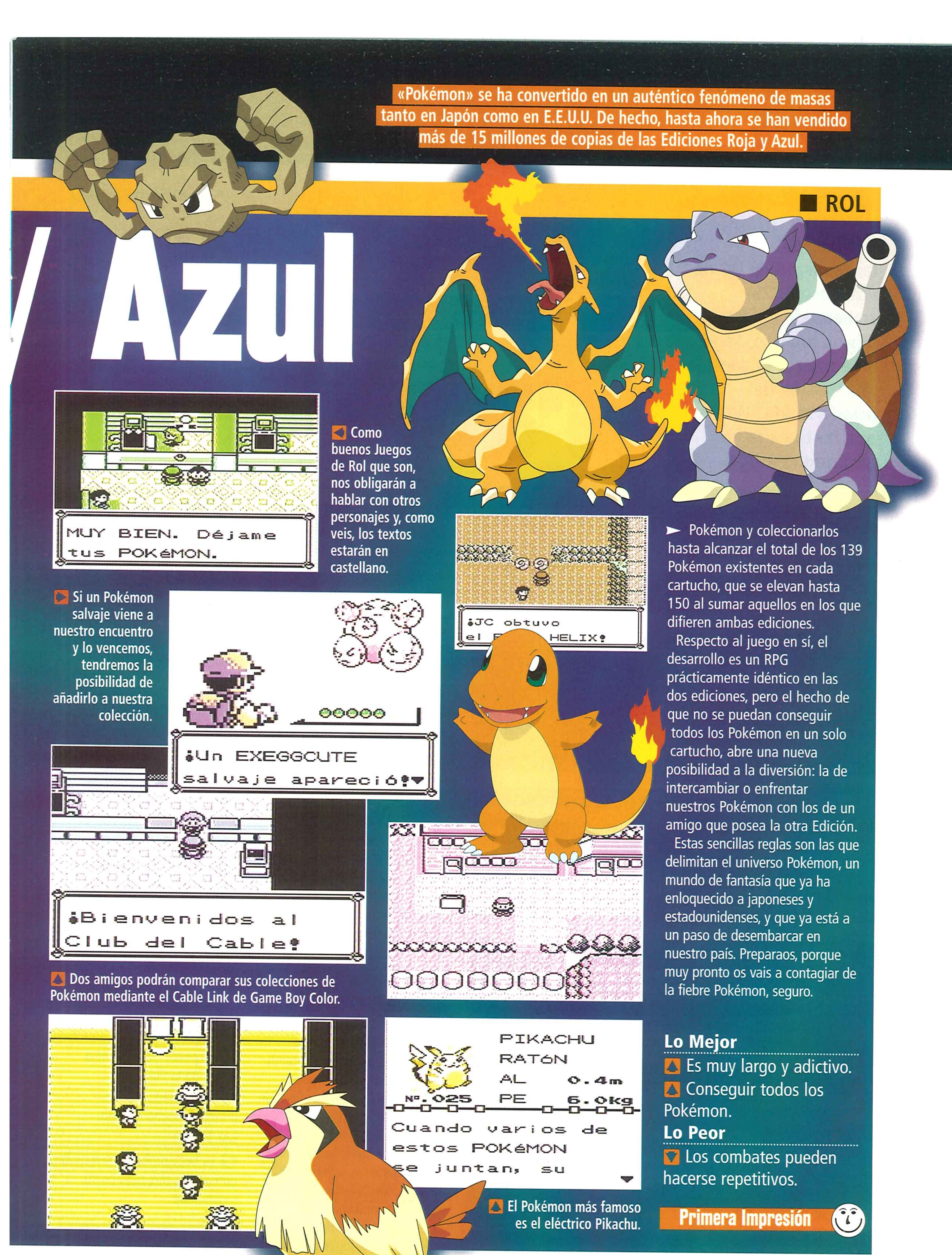
En este mundo, la gente se dedica a atrapar y entrenar Pokémon para luego enfrentarlos contra los Pokémon del resto de habitantes, aunque también es posible encontrarse con Pokémon salvajes con los que combatir por entre los extensos mapeados del juego.

La fuerza y las habilidades de nuestros Pokémon crecerán a medida que vayamos consiguiendo victorias frente a otros, por lo que, cuantos más Pokémon tengamos y más los hagamos combatir, mayores serán nuestras posibilidades de conseguir nuevos Pokémon e ir avanzando en el juego.

Nuestro objetivo en estos dos cartuchos se centrará, por tanto, en ir ganando combates para ir consiguiendo nuevos ➤

«Pokémon» se ha convertido en un auténtico fenómeno de masas tanto en Japón como en E.E.U.U. De hecho, hasta ahora se han vendido más de 15 millones de copias de las Ediciones Roja y Azul.

y Azul



Como buenos Juegos de Rol que son, nos obligarán a hablar con otros personajes y, como veis, los textos estarán en castellano.

Si un Pokémon salvaje viene a nuestro encuentro y lo vencemos, tendremos la posibilidad de añadirlo a nuestra colección.

Dos amigos podrán comparar sus colecciones de Pokémon mediante el Cable Link de Game Boy Color.

El Pokémon más famoso es el eléctrico Pikachu.

Pokémon y coleccionarlos hasta alcanzar el total de los 139 Pokémon existentes en cada cartucho, que se elevan hasta 150 al sumar aquellos en los que difieren ambas ediciones.

Respecto al juego en sí, el desarrollo es un RPG prácticamente idéntico en las dos ediciones, pero el hecho de que no se puedan conseguir todos los Pokémon en un solo cartucho, abre una nueva posibilidad a la diversión: la de intercambiar o enfrentar nuestros Pokémon con los de un amigo que posea la otra Edición.

Estas sencillas reglas son las que delimitan el universo Pokémon, un mundo de fantasía que ya ha enloquecido a japoneses y estadounidenses, y que ya está a un paso de desembarcar en nuestro país. Preparaos, porque muy pronto os vais a contagiar de la fiebre Pokémon, seguro.

Lo Mejor

- Es muy largo y adictivo.
- Conseguir todos los Pokémon.

Lo Peor

- Los combates pueden hacerse repetitivos.

Primera Impresión

■ SEGA ■ VELOCIDAD

F-1 World Grand Prix

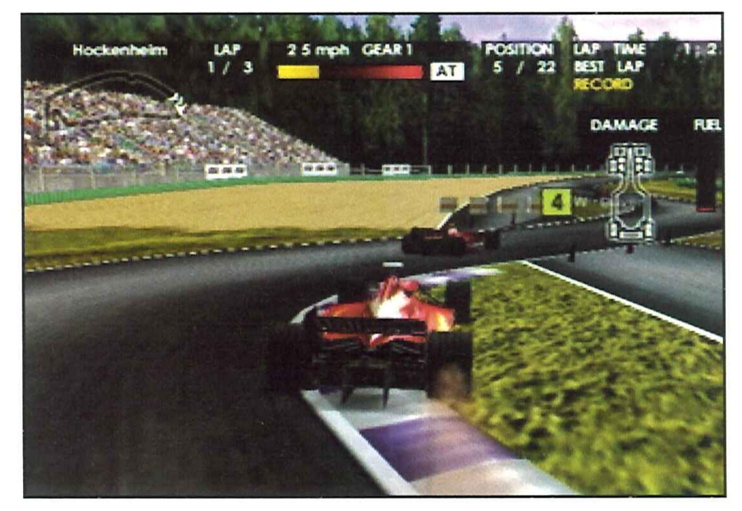
Después del lanzamiento en DC de «Monaco GP2», comentado en este mismo número, Sega va a traer a su consola una versión del aclamado «F-1 WGP» que tanto éxito ha alcanzado en N64.



Dreamcast
Noviembre



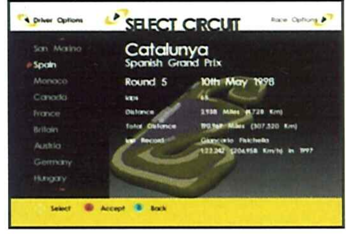




El apartado gráfico está siendo cuidado al máximo, para evitar que la alta resolución y los numerosos efectos gráficos incidan en la velocidad de juego.



Gracias a la licencia oficial de que dispone el juego, los pilotos, equipos y circuitos serán totalmente reales.





Aunque se trata de un simulador, controlar los coches no será una tarea demasiado difícil.

Como algunos sabréis, Videosystem es la responsable de la realización de uno de los mejores juegos de Fórmula 1 que han pasado por N64, «F-1 World Grand Prix». Pues bien, la versión que de este juego están realizando para Dreamcast mantendrá las principales características que ya le reportaron tantos éxitos en la consola de Nintendo.

De momento, sigue contando con el aliciente de estar en posesión de la licencia oficial de la FIA, por lo que los 11 equipos y 22 pilotos serán los mismos que soléis ver los fines de semana en vuestro televisor. Además, contaremos con los habituales modos de juego: carrera sencilla, campeonato, time attack y 2 jugadores, para correr en los 16 circuitos del mundial, que vendrán representados con un nivel de detalle y una nitidez muy altos. Y pese a que la beta que tuvimos la oportunidad de probar se encontraba en un estado no muy avanzado de desarrollo, ya se pueden vislumbrar las excelentes cualidades que mostrará este juego, sobre todo teniendo en cuenta el trabajo que esta compañía realizó en la versión de N64. El mes que viene, ya con la versión final en nuestras manos, os mostraremos el resultado definitivo.

Lo Mejor

- Disponer de la licencia oficial de la FIA.
- El apartado gráfico promete mucha calidad.

Lo Peor

- La beta probada necesitaba numerosos retoques en su jugabilidad.

Primera Impresión



■ SONY

Spyro the Dragon 2

Después de la primera andadura de este simpático dragoncillo por la consola de Sony, que resultó positiva a pesar de que a posteriori se le criticara su vocación netamente infantil y su repetitivo desarrollo, llega la segunda entrega, combinando algunas novedades con el mantenimiento de sus anteriores virtudes para asegurarse un nuevo éxito.



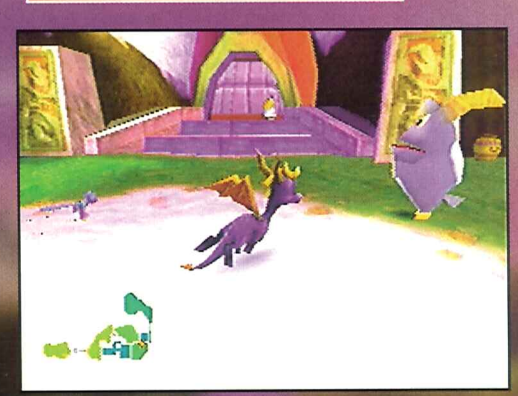
PlayStation

Noviembre

No es ninguna falsedad decir que la primera parte de «Spyro» partía de una idea muy buena, pero el caso es que luego, por diversas razones, entre ellas su excesiva sencillez, no terminó de cuajar en el público. Conscientes de ello, los chicos de Insomniac Games han mejorado los aspectos que han considerado necesarios para llevar a su dragoncillo morado al lugar que de él se esperaba.

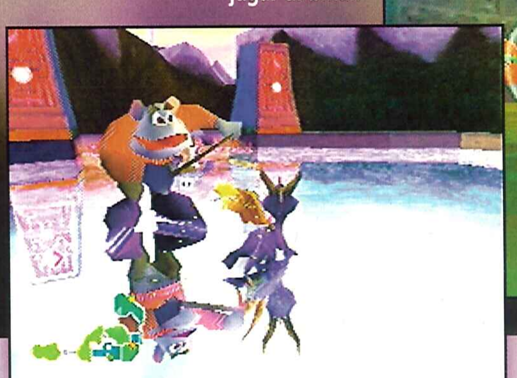
Para empezar, se ha procurado cambiar un poco la filosofía del objetivo de las fases, que antes consistía simplemente en recoger montones de esmeraldas para poder avanzar. Ahora, los personajes con los que hablaremos nos irán planteando diversas sub-misiones, que habrá que ir completando mientras seguimos buscando esmeraldas. Además, también se podrá participar en algunos mini-juegos, tan variados y originales como un ➤







Una de las novedades de esta entrega es que incluirá algunos minijuegos, como este peculiar partido de hockey sobre hielo. También podremos, por ejemplo, jugar al billar.



El dragón Spyro vuelve a Playstation con una aventura más elaborada y completa que la anterior, con más elementos de exploración y aventura que de plataformas puras.

■ AVENTURA/PLATAFORMAS

Si la primera parte ya era impresionante gráficamente, esta será una auténtica delicia en el apartado visual.

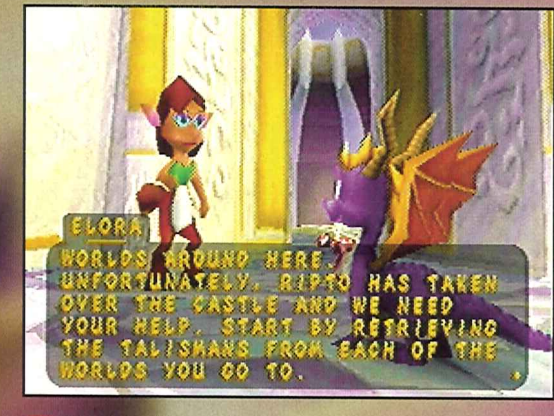


Aquellos que acusaron a «Spyro» de ser demasiado repetitivo, ahora podrán disfrutar de un juego mucho más variado.



Con el paso del tiempo, el pequeño Spyro ha aprendido nuevos movimientos que ampliarán las posibilidades de juego, como escalar o bucear.





Durante el juego hablaremos con muchos personajes (aún no sabemos si en castellano o en inglés), que nos indicarán los objetivos a seguir en cada momento de la fase.

Aparte de sus nuevas habilidades, Spyro seguirá poseyendo las que ya le son conocidas, como la embestida o su emblemática llama de fuego.



➤ partido de hockey o un billar.

El aspecto gráfico será muy parecido a la primera parte, aunque con notables mejoras en la definición de personajes y en la realización de los escenarios.

Nuestro amigo Spyro también podrá ahora ir aprendiendo nuevos movimientos durante el transcurso de su aventura. Por ejemplo, al aprender a bucear, Spyro podrá participar en fases subacuáticas, y al aprender a escalar, accederá a zonas más elevadas del mapeado.

Sin duda, los seguidores de la primera entrega ya estarán frotándose las manos, pues su dragón preferido va a darse otra vuelta por PlayStation, aunque todavía habrá que esperar al mes próximo para recibirlo.

Lo Mejor

- La belleza y colorido de los escenarios.
- Los originales mini-juegos.

Lo Peor

- ¿Poseerá suficientes novedades?
- Parece que no estará en castellano.

Primera Impresión



■ SEGA ■ SNOWBOARDING

Snow Surfers

El segundo título de snowboarding que abrirá fuego en Dreamcast junto a «Snowboarding Supreme» ya está casi terminado. Y parece que las buena expectativas que nos causó al verlo en el E3 no eran infundadas.







Dreamcast
Julio

Aunque el nombre de «Snow Surfers» no os diga nada a priori, seguro que la cosa cambia si os decimos que en Japón llevará el nombre de «Coolboarders Burrrn».

En nuestro país se ha decidido lanzarlo con otro título para evitar cualquier confusión con los«Coolboarders» de Sony, y la verdad es que, a tenor de la enorme calidad de la versión beta a la que hemos podido jugar, no habrá comparación posible, puesto que las excelencias que, indudablemente, mostro la saga de PlayStation se verá aumentada enormemente gracias a la potencia de la nueva consola de Sega.



En cualquier caso, «Snow Surfers» supone la vuelta a los juegos de snowboard de la compañía de desarrollo Uep, creadora de los dos primeros «Coolboarders» para PlayStation, tras el relevo -controvertido para algunos-, tomado por Idol Minds con la tercera parte de la serie.

Este retorno trae consigo ideas renovadas, que se manifiestan en el inteligente diseño de los circuitos, en la sencillez de control, en las cuidadas animaciones de los personajes y, sobre todo, en el aspecto gráfico, cuya espectacularidad deja en pañales al mismísimo 1080° de Nintendo 64.

El objetivo, como ya imaginaréis, consistirá en llegar a la meta en el menor tiempo posible mientras evitamos la gran cantidad de obstáculos del descenso y realizamos acrobacias con la tabla que sorprendan a los jueces y nos proporcionen la mayor cantidad posible de puntos.



El trazado de los circuitos será muy ingenioso y estará lleno de obstáculos "naturales", como estas inocentes ovejitas. Muy real.



Habrá zonas de los circuitos que se desarrollen en el interior de cuevas, donde hay que esquivar los peligrosos desprendimientos de rocas.



El espectacular modo "replay" nos permitirá observar nuestra actuación a una velocidad vertiginosa y desde distintas cámaras.

Lo Mejor

- La rapidez con la que se desarrollan los descensos
- La originalidad del trazado de los circuitos

Lo Peor

- Por ahora no hemos visto nada que desmerezca.

Primera Impresión 

■ INFOGRAMES

Millennium Soldier Expend

PlayStation

Noviembre

Aparte de la de Dreamcast, el sello francés Infogrames tiene también casi a punto la versión para PlayStation de este espectacular shoot'em up, cuyas dosis de acción y espectacularidad gráfica prometen llegar a lo más alto en el género.



Las 19 frenéticas misiones transcurrirán a lo largo de diversos mundos alienígenas, cada uno con sus propias criaturas. Eso sí, el objetivo siempre será el mismo: acabar con todas ellas.

Como ya sabéis por lo que os hemos comentado acerca de la versión de este juego para Dreamcast, «Millennium...» llegará en Noviembre a PlayStation con la intención de hacernos revivir los arcades de acción clásicos, aquellos en los que nos introducíamos en el campo de batalla sin más objetivo que acabar con todo bicho viviente. Aquí no habrá nada de exploración, diálogos, ni quedarse atascado por no saber cómo avanzar. De hecho, el lema de este juego es: ¡No dejes de correr, no dejes de disparar, no te pares a pensar!

Con este objetivo en mente, tomamos el papel de un marine clónico enviado a mundos alienígenas para acabar con cientos de formas de vida hostiles, y salvar así la Tierra de la amenaza que se cierne sobre ella, según reza el argumento. ►





PlayStation se prepara para recibir también uno de los shoot'em up más vibrantes y espectaculares de la historia, con el que se auguran horas y horas de intensa diversión.

able

Nuestro personaje podrá recoger montones de armas diferentes por el camino, que además podrán potenciarse para aumentar sus devastadores efectos.





La pantalla se verá continuamente inundada por montones de efectos de luz dinámicos, que darán al juego una apariencia visual realmente espectacular.

Como es habitual en este tipo de juegos, la constante aparición de enemigos no nos dejará ni un segundo e respiro.



Mediante el sistema de pantalla partida, podremos participar en los adictivos modos para 2 jugadores, tanto el cooperativo como el deathmatch.



A lo largo de las 19 misiones de que constará el juego, podremos hacernos con un impresionante arsenal de armas de todo tipo, incluyendo bombas, napalm, lanzallamas... que deberemos utilizar sin descanso si queremos llevar a buen fin nuestro objetivo.

Para favorecer la jugabilidad y no interferir en la acción, el control no ofrecerá ninguna clase de complicación, hecho en el cual también incidirá el aumento muy progresivo de la dificultad.

Otro de los atractivos de este título será, sin duda, el modo multijugador, gracias al cual será posible disfrutar disparando junto a un amigo mientras descargamos adrenalina, ya sea en el modo cooperativo (ambos luchan unidos por el mismo objetivo), o en el deathmatch (uno contra el otro).

En fin, un juego que por sus dosis de acción hará recordar a los usuarios más veteranos las muchas horas de diversión descontrolada que les proporcionaron los grandes arcades de los viejos tiempos.

Lo Mejor

- Las elevadísimas dosis de acción.
- Los efectos de luz en tiempo real.

Lo Peor

- Por ahora, nada que objetarle.

Primera Impresión 

SEGA

VELOCIDAD

Buggy Heat

No deja de sorprendernos la variada oferta que, dentro del género de la velocidad, va a ofrecer Dreamcast casi desde el mismo momento de su lanzamiento. Si «Sega Rally» y «Suzuki Alestares» van a pisar fuerte en el terreno de los arcades de coches y motos, «Buggy Heat» hará lo propio con los potentes 4x4.



Lo más atractivo del juego será, sin duda, poder conducir todo tipo de "buggys" de extravagantes carrocerías.





Dreamcast

Octubre

«Buggy Heat» será ante todo un juego original por tener como protagonistas a los divertidos "buggys", esos vehículos todoterreno de gran potencia y resistente suspensión.

Lo primero que nos ha llamado la atención al probarlo ha sido el extraño control que ofrecen los coches, ya que resultan muy duros de manejar. Coger velocidad no es difícil, pero en cuanto lleguemos a la primera curva comprobaremos lo complicado que resulta no estrellarse contra la pared debido a la escasa respuesta del mando y a la elevada suspensión de las ruedas.

Está claro que Sega ha querido ofrecer un comportamiento de los coches muy realista que, sin llegar a caer en la dificultad de un simulador puro, sí que requerirá cierto esfuerzo por nuestra parte para dominarlo. Es por ello también que, aunque dispone de un motor gráfico bastante atractivo, no correrá a demasiada velocidad para ponerse en consonancia con el tipo de coches que manejamos, que no son precisamente de carreras.

Por lo demás, incluirá muchísimos modelos de buggys, de todos los tamaños, carrocerías y colores, además de circuitos atractivos y bastante largos, y tres modos de juego: Campeonato, Contrarreloj y Multiplayer.

El mes que viene os contaremos más cosas de este curioso juego de Sega.

Lo Mejor

La diversidad de coches y la imaginación con que han sido diseñados.

Lo Peor

El control resulta muy duro. Parece que va a ser un juego de velocidad orientado a un tipo específico de jugadores.

Primera Impresión







La suspensión, la característica más importante de estos coches, está siendo fielmente reflejada.



Podremos elegir entre diversos logos para decorar nuestro "buggy".



■ SONY

Crash Team Ra

Estaba claro que Crash volvería por Navidad, como el turrón. Pero lo que no esperábamos es que el giro del que nos hablaron los chicos de Naughty Dog hace unos meses iba a transformar un sensacional juego de plataformas en un divertidísimo y adictivo juego de velocidad al estilo de «Mario Kart», sin duda el punto de referencia en este subgénero de las carreras "desenfadadas".

Es evidente que el planteamiento no es nuevo. Ni siquiera en PlayStation, donde lo hemos visto recientemente en el notable «Speed Freaks». Pero parecía claro que si el bueno de Crash abandonaba las plataformas sería para aterrizar en un juego con el mismo aire: divertido, jugable, adictivo y muy simpático.

Naughty Dog le tiene muy cogida la medida al personaje y las carreras de karts en las de "todo vale" parecen irle como anillo al dedo a la personalidad del alocado Crash.

Además, no penséis que llegará sólo, puesto que le acompañará parte de la prole que hemos visto en sus anteriores aventuras, entre ➤

¡Abran paso, señores! El marsupial más famoso de la historia de los videojuegos prepara su regreso. Y lo hace dando un giro a su exitosa trayectoria, montando ahora sobre explosivos carts y protagonizando un juego de carreras en el que, ante todo, primará la jugabilidad. La fórmula no es nueva, pero la diversión está más que asegurada.



Una jugabilidad a prueba de bomba será el estandarte de este nuevo juego de Crash.



Los escenarios serán muy sólidos y repletos de vistosos efectos gráficos.







Los circuitos son muy variados y mostrarán el aire desenfadado y colorista de la saga «Crash Bandicoot». Recorreremos paisajes nevados, cuevas, castillos, playas, templos, desiertos... en fin, lugares ya visitados por este marsupial y típicos en el género.

Parece que este estilo de carreras alocadas se está poniendo de moda en PlayStation, al recientemente aparecido «Speed Freaks» le seguirá este «Crash Team Racing» y, en breve, «Chocobos Racing». Velocidad apta para todos los públicos.

cing







En el modo multiplayer podremos competir 2, 3 y hasta 4 jugadores en unas divertidísimas carreras.



Las famosas cajas de Crash contendrán items que mejorarán nuestro coche o con los que podremos atacar a nuestros rivales.



Los personajes habituales de la serie, como el Doctor Cortex, también participarán en las carreras.

➤ la que se encuentran su inseparable compañera o el malvado Doctor Cortex.

Además, encontraremos un número elevado de circuitos que transcurrirán por lugares tan atractivos y variados como minas, cuevas, castillos o templos, y varios modos de juego, entre los que destacará, cómo no, el multiplayer, donde podremos competir hasta cuatro jugadores.

Por supuesto, habrá gran cantidad de items, armas y sorprendentes triquiñuelas para hacer la puñeta a nuestros rivales. Vamos, que la diversión estará totalmente garantizada.

Lo Mejor

- Jugabilidad y diversión
- El modo multiplayer.

Lo Peor

- Poco original.

Primera Impresión

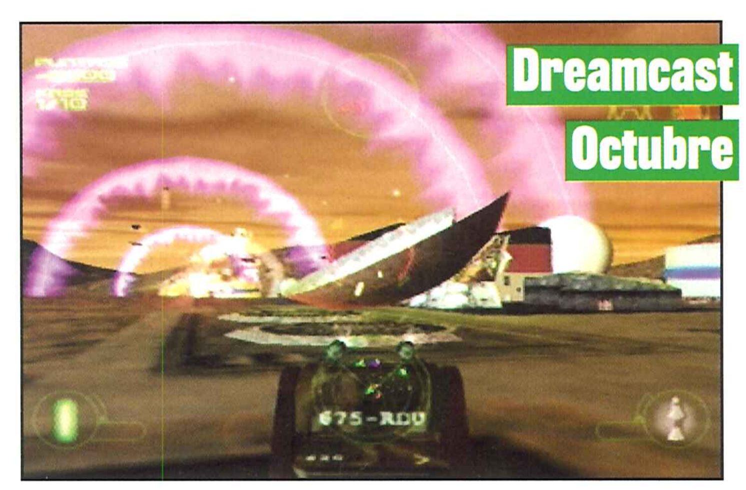


■ RAGE ■ SHOOT'EM UP

Incoming

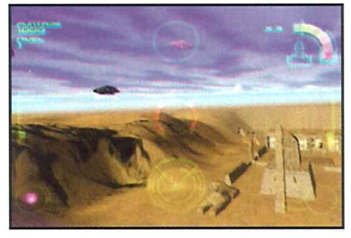
Este shoot'em up fue uno de los primeros juegos elegidos por Sega para acompañar el lanzamiento japonés de Dreamcast y va a tener de nuevo ese honor en España. ¿Será por sus excelentes gráficos, sus espectaculares explosiones y su acción a raudales?





Dreamcast
Octubre





Sega no ha descuidado ningún género para el lanzamiento de su nueva consola, e «Incoming» será uno de los primeros representante de los arcades de acción junto a «Expendable: Millenium Soldier».

Proveniente del PC, donde apareció justo a tiempo para demostrar todo lo que era capaz de hacer la segunda generación de tarjetas aceleradoras, esta encarnación para Dreamcast superará ampliamente lo que ofreció el original.

Con unos escenarios fotorrealistas y efectos de disparos y explosiones impresionantes, «Incoming» demostrará ya de entrada todo lo que puede dar de sí este género gracias a la enorme potencia de Dreamcast.

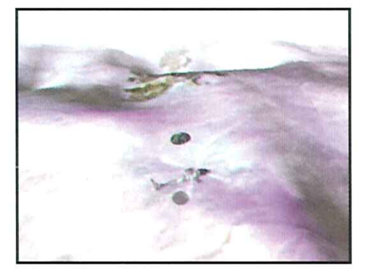
Aunque el argumento no es demasiado original -unos alienígenas están invadiendo la Tierra y nosotros tenemos que detenerlos-, el hecho de que podamos manejar diferentes tipos de vehículos dotará al juego de un ritmo intenso y variado. Helicópteros, torretas láser, tanques y aviones son tan sólo algunos de los numerosos medios de los que dispondremos para acabar con las oleadas de naves a las que nos enfrentaremos en las diez fases de que consta el juego.

Cada fase se dividirá a su vez en diez niveles donde el objetivo será siempre el mismo: disparar a todo lo que se mueva.

La opción multijugador, en la que podremos elegir cualquier vehículo para enfrentarnos a otro jugador, promete elevar las cotas de acción al máximo nivel.



Dentro de cada nivel habrá que completar una serie de objetivos, que se nos explicarán en castellano.



El juego dispondrá de cuatro cámaras distintas para seguir con detalle el desarrollo de la acción.



El aspecto gráfico de «Incoming» nos ha sorprendido, sobre todo por el realismo de las continuas explosiones.

Lo Mejor

- El apartado gráfico y los efectos de explosiones.

Lo Peor

- La mecánica del juego puede hacerse repetitiva.
- Los escenarios, aunque bien diseñados, no parecen excesivamente variados.

Primera Impresión







¡¡No Juegues con Fuego!! No eres un escogido de Dios...

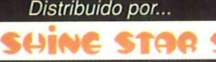
¿Conoces tus propios límites?
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, el simulador de carreras más desafiante nunca jamás creado, te pone a prueba.
22 pilotos expertos compitiendo en 16 de los más famosos circuitos internacionales. Un motor tecnológicamente tan avanzado requiere una forma de conducción al límite de velocidad.
Cada giro, cada adelantamiento, debe ser ejecutado a la perfección. ¡No es un juguete! Vigila lo que haces o convertirás tu coche en un infierno en llamas...

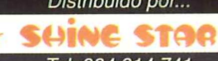



PlayStation



MONACO GRAND PRIX racing simulation 2







Próximamente en...

NINTENDO64 · PlayStation · SEGA Dreamcast

© Automobile Cub de Monaco

Distribuido por...
SHINE STAR S.A.

http://www.ubisoft.es

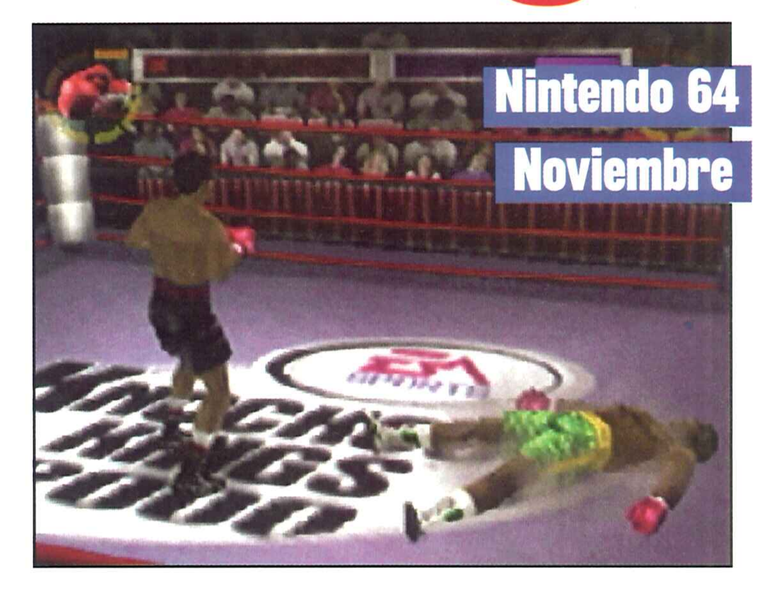
Ubi Soft ENTERTAINMENT
UBI SOFT ENTERTAINTMENT
Ctra. de Rubí, 72-74, 3ª Planta · Edificio Horizon
08190 Sant Cugat del Vallès · Barcelona · Tel. 93 544 15 00



■ EA SPORTS ■ DEPORTIVO

KnockOut Kings

La primera incursión de EA en el terreno del boxeo para Nintendo 64 tiene a la velocidad de acción y la facilidad de manejo como señas de identidad. Toda una garantía de cara a hacer de este deporte un espectáculo digno de la consola de Nintendo.



El problema que más a menudo presentan los juegos de boxeo es su complicado control, así como una lentitud en los movimientos de los luchadores que no permite disfrutar a tope de la simulación.

Conscientes de ello, en Electronic Arts están preparando un título en el que la jugabilidad sea la protagonista, sin descuidar por ello el toque de realismo necesario en todo simulador.

De esta manera, en «KO Kings» podremos escoger a cualquiera de los 25 luchadores históricos disponibles (desde Holyfield y Ray Leonard, a De la Hoya, etc.), los cuales, mediante un sencillo sistema de control y unas suaves animaciones, podrán enlazar todo tipo de golpes y combinaciones, siempre con una agilidad elogiable.

Respecto a los modos de juego, podremos participar en peleas simples o en una especie de modo historia en el que comenzaremos con un boxeador desde cero y, al ganar combates e ir mejorando nuestro físico al entrenar, ascenderemos en el ranking. Además, también habrá una opción para crear nuestro boxeador personalizado.

La teoría parece ir por buen camino, pero habrá que esperar hasta el mes próximo para cómo queda en la práctica.











▲ *El control será bastante sencillo, para posibilitar así un período de aprendizaje no demasiado largo.*

▲ *En EA se están esmerando por que el apartado gráfico y las animaciones muestren un aspecto muy realista.*

Lo Mejor

▲ Su enfoque realista pero jugable a la vez.

▲ Poder luchar con De la Hoya.

Lo Peor

▼ La escasa difusión de este deporte en nuestro país.

Primera Impresión



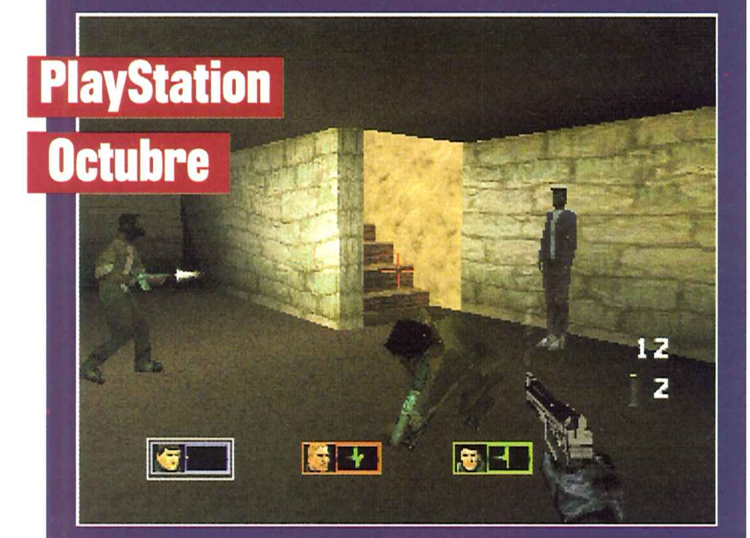
■ RED STORM ■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO

Rainbow Six

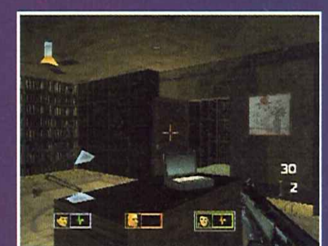
Red Storm Entertainment nos propondrá dirigir a un grupo de comandos de élite en un emocionante shoot'em up.

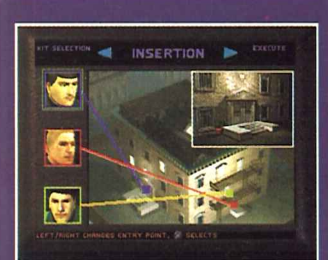
PlayStation

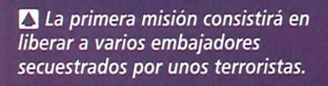
Octubre

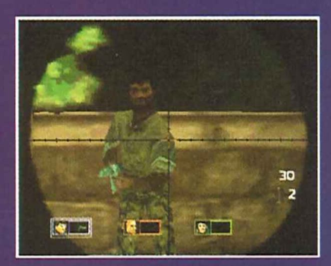












La primera misión consistirá en liberar a varios embajadores secuestrados por unos terroristas.

El rifle francotirador permitirá que eliminemos a los enemigos sin poner en peligro a los rehénes.

Este juego viene del PC tras ganarse adeptos por todo el mundo y está avalado ni más ni menos que por Tom Clancy, el famoso autor de novelas de espionaje y dueño de la compañía que lo ha desarrollado.

«Rainbow Six» nos convertirá en comandantes de un grupo de fuerzas especiales que tiene como misión liberar a rehénes, proteger instalaciones especiales y asaltar escondites de terroristas.

No os podemos comentar más de este juego, pues sólo tenemos disponibles estas pantallas, pero promete.

Primera Impresión



■ SQUARE ■ VELOCIDAD

Chocobo Racing

Algunos personajes de la saga «Final Fantasy» vuelven al ataque en un curioso juego de carreras.



PlayStation

Octubre

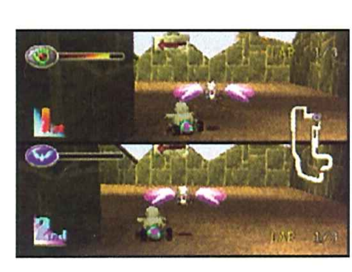
Square ha decidido rescatar a los entrañables chocobos de «Final Fantasy VII» para colocarlos como protagonistas de un juego de carreras que sigue fielmente el estilo marcado por «Mario Kart» y cuya mecánica consistirá en correr mientras recogemos ítems desperdigados por los circuitos y "fastidiamos" con ellos a los adversarios.

El modo más interesante que encontraremos será el "Historia", donde un chocobo vivirá una simpática aventura en la que conocerá a distintos personajes mientras compite contra ellos en varios tipos de carreras.

El juego, dirigido a los más pequeños de la casa, resultará bastante sencillo en todos sus aspectos. Aunque nos ha parecido que Square, capaz de crear auténticas maravillas, no se está tomado demasiadas molestias para desarrollar este título, ya que de momento los gráficos son demasiado simplones y los circuitos y posibilidades de juego resultan muy poco originales.



Este circuito se parece sospechosamente al del castillo de Bowser de «Mario Karts».



Primera Impresión

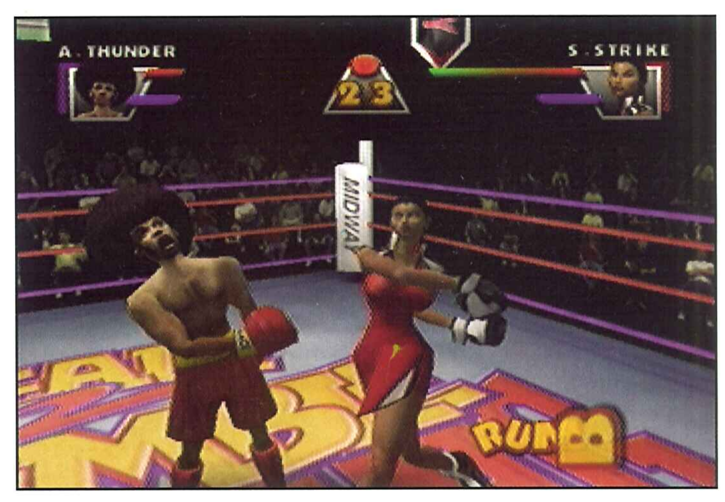




En el modo "Historia" asistiremos a diálogos entre un chocobo y otros personajes conocidos de «FF VII».

■ MIDWAY ■ DEPORTIVO

Ready 2 Rumble



El siempre controvertido mundo del boxeo ha sido elegido por Midway para crear un simulador que apostará por la cara más divertida de este deporte, sin dar por ello de lado al realismo.



Los luchadores estarán realizados de manera impecable, realizando todo tipo de gestos con el rostro, y con unas animaciones cuidadísimas.

Aún tratándose siempre de boxeadores, cada personaje tendrá su propio estilo de movimientos, desde el sumo hasta el kickboxing.

La máxima preocupación de los chicos de Midway al programar este juego está siendo la de completar un simulador realista, pero sobre todo jugable y muy dinámico.

Para conseguirlo, se ha empezado por diseñar 20 boxeadores de aspecto poco menos que cómico, además de dotarlos de unas animaciones tan detalladas como eficaces. Y es que estos curiosos luchadores podrán sudar, hincharse, sangrar, e incluso hacer expresiones faciales de dolor al encajar un golpe bien dirigido.

Además, se pretende que el juego sea muy fácil de jugar, por lo que el control no ofrecerá las complicaciones habituales en este tipo de simuladores.

Pero en este juego no sólo podremos luchar. También será posible adoptar el papel de manager, pudiendo comprar y vender boxeadores o aparatos para el gimnasio, y demás funciones de este personaje del boxeo.

La diversión será la meta de este juego en el que, a partir del mes que viene, podremos boxear solos, contra un amigo o (más tarde) a través de Internet.

Lo Mejor

- Su divertido aspecto gráfico.
- Los movimientos de los boxeadores.

Lo Peor

- No es un deporte demasiado popular.

Primera Impresión



■ ELECTRONIC ARTS ■ ACCIÓN

Xena: Warrior Princess



La heroína más sexy de la antigua Grecia se dispone a dar el salto desde la serie de televisión hasta nuestra consola. Con su llegada, se confirma que la moda de las chicas guerreras sigue pegando fuerte en PlayStation.





Xena puede dar simples espadazos o utilizar sofisticados hechizos.

Este ciclope es uno de los primeros "enemigos enormes" del juego.



Aunque el exponente más visible de esta tendencia sea la intrépida Lara Croft, en el juego de su colega Xena no vamos a encontrarnos puzzles que nos obliguen a pensar. Más que nada, porque mientras lo hacemos podríamos recibir una docena de sablazos que nos corten en finas lonchas cual pata de jamón de York.

En realidad, el planteamiento de «Xena: Warrior Princess» va a ser plenamente de acción en tres dimensiones, con un desarrollo tipo "avanzo unos metros-aparecen dos rivales-me lío a espadazos con ellos-sigo adelante". También hay que reconocer que no todo va a ser tan simple, entre otras cosas porque la protagonista va a poder realizar unos 30 golpes y movimientos diferentes para acabar con sus enemigos, y también porque algunas fases introducirán elementos de estrategia, como por ejemplo, avanzar sigilosamente para no ser descubiertos.

En cuanto a los gráficos, el juego va a hacer honor a la estética de la serie de televisión. Comenzará por el escultural aspecto de la protagonista, y se extenderá a la típica ambientación a medio camino entre la mitología griega y el mundo del medievo.

Xena es toda una estrella en Estados Unidos, así que habrá que ver lo que consigue dar de sí su debut en PlayStation.



Lo Mejor

El producto ideal para los fans de la serie.

Lo Peor

Parece tener problemas con los juegos de cámaras.

Primera Impresión



Esta escena de lucha representa a la perfección cuál va a ser el espíritu de la aventura de Xena.



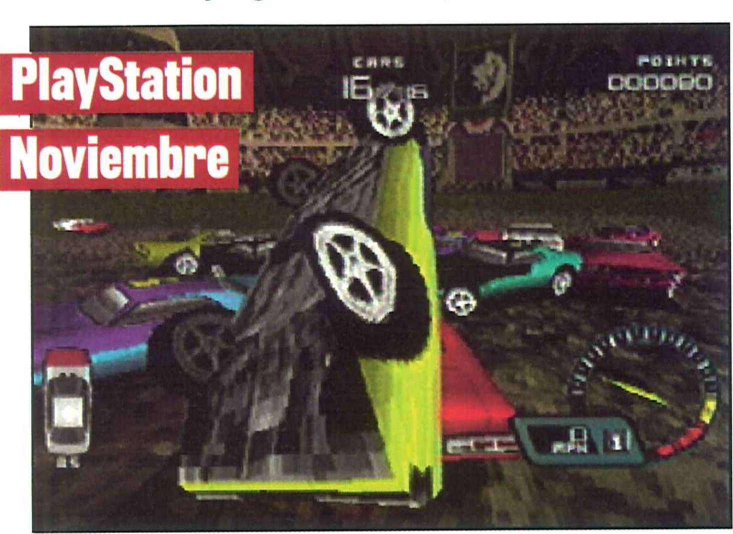
¿Plataformas en la antigua Grecia? Bueno, no habrá muchas, pero Xena sabrá saltar con agilidad por si acaso.

■ INFOGRAMES ■ VELOCIDAD

Demolition Racer

Choques temerarios, grandes explosiones y derrapes espectaculares a altísima velocidad será la oferta de este simpático juego de conducción desarrollado por los programadores de Pitbull y que retomará el estilo marcado por títulos como «Destruction Derby» o «Twisted Metal». La filosofía de juego será sencilla: cuantos más coches destrocemos, mejor.

PlayStation
Noviembre





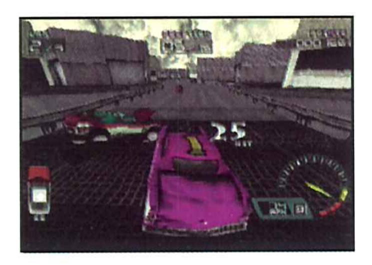




Los 8 coches de que dispondremos tendrán diseños muy estrafalarios. Por ejemplo, este es un coche fúnebre.



En el modo "Suicida" el objetivo consistirá en destrozar nuestro coche en el menor tiempo posible.



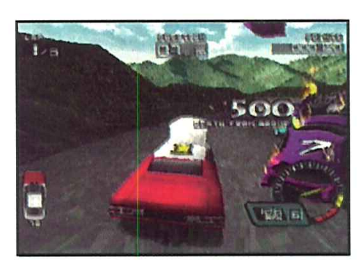
Nuestro objetivo en este juego será el de conseguir llegar los primeros a la meta intentando destrozar el mayor número posible de coches por el camino.

Uno de los elementos más atractivos de «Demolition Racer» será la originalidad de los 8 coches que podremos manejar, desde un simpático "mini" hasta un Sedan, pasando por un autobús escolar o un coche funerario.

Cada coche tendrá trece zonas sensibles a los impactos que se deformarán según el ángulo y la fuerza de cada choque, haciendo que salte por los aires el capó, que la carrocería se aboye o que el coche salga ardiendo.

Dispondremos de 4 niveles de competición, 12 circuitos, posibilidad de disputar carreras para dos jugadores a pantalla partida y una banda sonora " cañera" que mezclará temas de Fear Factory y Empirion.

De momento, en la beta a la que hemos tenido acceso hemos encontrado algunos defectos, como la limitada inteligencia artificial de los otros coches, que se limitan a correr sin preocuparse demasiado por su función destructiva. Además, la gran velocidad que alcanzarán será a costa de ofrecer unos escenarios bastante poco detallados y unos vehículos formados por escaso número de polígonos. Esperamos que todos estos fallos se corrijan.



Si cogemos mucha altura en una rampa, podremos caer sobre un oponente y destrozarle todo el coche.



El objetivo en cada carrera será destrozar el mayor número posible de coches rivales mientras intentamos llegar primeros a la meta.

Lo Mejor

- La espectacularidad de los choques y la gran velocidad a la que se desarrolla.

Lo Peor

- Los gráficos tanto de los circuitos como de los coches son demasiado simples.
- No ofrece casi novedades.



■ CODEMASTERS ■ DEPORTIVO

LMA Manager

Muchos usuarios han demandado en multitud de ocasiones la edición para consola de algún título en el que el jugador pudiese enfundarse por completo en la piel del responsable de un club de fútbol, efectuando a la vez las tareas de presidente y entrenador.





Pues bien, para satisfacer a este nutrido grupo de usuarios, que año tras año han visto como surgían nuevas versiones del aclamado «PC Fútbol» para ordenador, Codemasters tiene preparado este «LMA Manager.

Este juego, que se centrará en la actual temporada de la Premier League inglesa, nos permitirá asumir el papel del responsable de cualquiera de los 92 equipos en cualquiera de sus divisiones, y controlar sus evoluciones a lo largo de toda una temporada.

Se nos permitirá llevar desde las tareas de presidente (economía del club, política de fichajes de jugadores y técnicos, obras en el estadio, sueldos, etc.), hasta las de entrenador (estrategias, entrenamientos, alineaciones...). Además, contaremos con una completa base de datos sobre cada equipo, por lo que, en lo referente a la fidelidad de los datos a la realidad, el juego es de lo más completito.

Un aspecto importante, que no conviene olvidar, es que el juego no dispondrá de un simulador de fútbol en su sentido estricto, de modo que no podremos jugar los partidos, sino simplemente visualizarlos, teniendo, eso sí, la posibilidad de efectuar cualquier cambio táctico durante los mismos.

No cabe duda que el hecho de no tratarse de la liga española supondrá un serio hándicap para este juego en nuestro país pero, al menos, les quitará el mono a los que llevaban años esperado un juego de estas características.



Con este simulador de manager podremos dirigir a equipos ingleses, aunque no podremos jugar los partidos.





Deberemos controlar absolutamente todos los aspectos que rodean a un club de fútbol, desde las alineaciones hasta los presupuestos para obras en los estadios.

Lo Mejor

- Poder controlar todos los aspectos de un equipo de fútbol real.

Lo Peor

- Que sea la liga inglesa y no la española.
- No dispone de opción para jugar los partidos.

Primera Impresión

Championship Motocross™

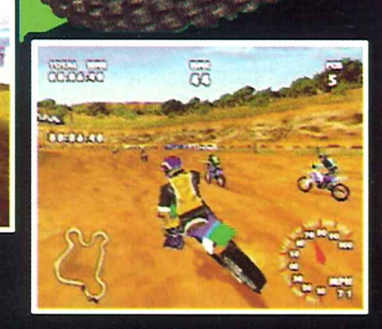
featuring

Ricky Carmichael



Sube a la Kawasaki KX250 de Ricky Carmichael

- 9 motos configurables para elegir.
- 6 modos de juego: campeonato, carrera rápida, cara a cara (2 jugadores), contrarreloj, práctica y entrenamiento.
- 12 circuitos mundiales incluyendo “motocross”,“supercross” y “enduro”.
- Gráficos y efectos visuales ultrarrealistas.
- Física y dinámica de control reales.
- Soporte para Dual Shock.









™

www.thq.com



®



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Consola: Nintendo 64 Compañía: Nintendo

El retorno de dos de los grandes

A finales del mes de agosto, Nintendo celebró en Tokio una nueva edición de su feria particular, el Space World´99. De entre todas las novedades que allí se presentaron destaca especialmente la vuelta de dos clásicos de la Gran N: el inigualable Mario y el siempre simpático Donkey Kong.

Super Mario RPG 2



La mecánica de juego

El fontanero "rolero"

El nombre del juego no deja lugar a dudas: Mario se atreve esta vez con el género del rol, como ya hizo en su día en SNES. En aquella ocasión el juego lo programó Square, pero las diferencias existentes entre ambas compañías han hecho que Nintendo le encargue esta segunda parte a Intelligent Systems.

La acción se desarrolla en tiempo real, y Mario debe entablar amistad con otros personajes a los que después puede pedir ayuda para seguir adelante en el juego. Como siempre, por la pantalla desfilan muchas caras conocidas de otros juegos del fontanero.

A la hora de pelear, los enfrentamientos se desarrollan por turnos, y con menús en los que elegimos qué arma queremos utilizar o el ataque que vamos a realizar.



A lo largo del juego, Mario entabla conversación con personajes conocidos.



Los combates se desarrollan por turnos y con menús, al más puro estilo RPG.





Los gráficos

Un universo de papel

Viendo las pantallas que adornan esta página, es fácil adivinar el personalísimo estilo gráfico de «Super Mario RPG 2». Los personajes son como siluetas de papel en 2D pegadas sobre escenarios tridimensionales que parecen sacados de un libro. Recuerdan bastante a los de «Yoshi´s Story», pero en este caso son decorados poligonales, y no renderizados.





Donkey Kong 64

El juego

Los Kong atacan de nuevo







Rare ha concebido «DK64» como un plataformas en 3D muy en la línea de otra de sus grandes obras como es «Banjo-Kazooie». Tiene grandes escenarios abiertos, situaciones de juego muy originales y ese toque de genialidad que la compañía inglesa le pone siempre a sus gráficos.

Un dato importante es que precisa de la expansión de memoria para funcionar, pero Nintendo tiene una gran idea en mente: ¡nos la llevaremos a casa junto con el cartucho!

El desarrollo es más complicado que de costumbre, porque podemos jugar con cinco personajes diferentes, y cada uno debe recoger cinco plátanos de oro en los ocho mundos que visitan. Haciendo cuentas, en total hay 200 de estos items, lo que nos da una idea de su extensión. Y lo mejor es que el juego también incluye un inédito modo para cuatro jugadores, en el que los Kong se olvidan de los lazos familiares y se enfrentan en los duelos más alocados.



La fuerza de Donkey Kong resulta perfecta para los momentos de pelea, pero cuando necesitamos usar la habilidad, es mejor utilizar a Diddy o a Tiny.

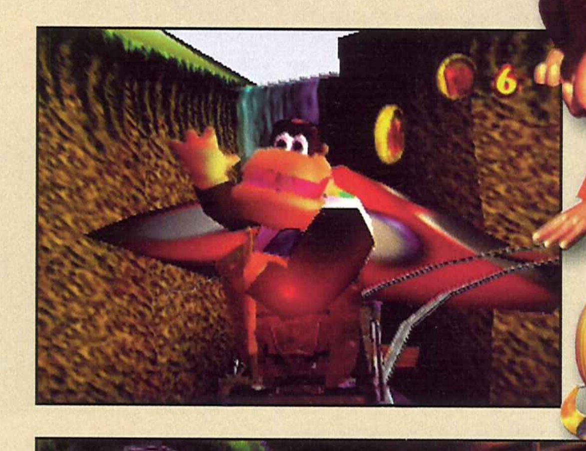
Los personajes

Donkey y sus refuerzos

En su nueva aventura, Donkey Kong viene acompañado de otros cuatro miembros de su clan. El sistema de juego nos obliga a ir combinando el control de cada uno para poder avanzar, ya que hay zonas inaccesibles hasta que utilizamos el mono con la habilidad adecuada.

Donkey es el más fuerte de los cinco, Tiny puede volar, ninguno es tan rápido como Diddy, Chunky es capaz de mover objetos pesados, y Lanky utiliza sus largos brazos para resolver situaciones difíciles.

CHUNKY
DIDDY
DONKEY
LANKY
TINY





Rare ha puesto su particular toque de diseño en los escenarios. El juego sólo funciona con la expansión de memoria, pero Nintendo la venderá junto con el cartucho.



Consola: PlayStation Compañía: Square

Aquí vuelve el rol, aquí vuelve Square

Está claro que el rol en Japón tiene una parada obligatoria en las oficinas de programación de Square. De allí han salido ya innumerables joyas del género, y de allí nos siguen llegando nuevas propuestas. La penúltima se llama «Dewprism», y es un action-RPG que empieza a sonar con fuerza.

Dewprism

El argumento

Un sólo juego, dos protagonistas

A diferencia de otros juegos, en «Dewprism» no hay un protagonista principal, sino dos: Rue (un chico) y Mint (una chica). El universo donde tiene lugar la aventura es el mismo para los dos, pero dependiendo del personaje que estemos controlando cambian el argumento y la atmósfera de juego.

El objetivo de cada protagonista es buscar unos objetos mágicos llamados "dewprism", que hacen que los sueños y esperanzas de sus propietarios se vuelvan realidad. Sin embargo, Rue quiere utilizarlos para resucitar a su hermana, que fue asesinada hace años por un desconocido, mientras que Mint pretende que le ayuden a recuperar el trono que le arrebató su hermana tras la muerte de su padre.

Cuando jugamos con uno de estos personajes, el otro también interviene en la acción, pero lo hace como personaje secundario.









La llegada de este juego está creando una enorme expectación en Japón. El renombre de sus creadores, junto con elementos tan atractivos como sus gráficos o su argumento, lo justifican.

Los programadores

Gente con mucho curriculum

Entre los integrantes del equipo de programadores de «Dewprism» se encuentra gente con mucha experiencia, que ya trabajó en títulos tan conocidos como «Chrono Trigger» o los primeros capítulos de «Final Fantasy».

Square ha incluido una demo del juego junto con la versión de «Legend of Mana» para PlayStation que acaba de aparecer en Japón. La salida de «Dewprism» allí está prevista para fin de año.

Los combates

Dime qué arma utilizas...






Cada uno de los dos personajes de «Dewprism» utiliza armas diferentes en los combates. Mint, la chica, se enfrenta a sus enemigos con un aro en cada mano, pero también es capaz de poner en acción diferentes poderes mágicos. De momento, en la demo sólo están disponibles dos tipos de proyectiles, aunque nadie duda que en la versión final del juego ampliará su arsenal atacante.

Rue, por su parte, emplea un hacha muy especial: cada vez que derrota a un enemigo aparece un ítem que pasa a formar parte de su inventario y que le permite transformarse y adquirir sus habilidades cuando lo activa.

La máquina de fabricar juegos de rol que tiene Square sigue a pleno rendimiento. Esta vez, con «Dewprism», profundizan en la línea del action-RPG con diseño de dibujo animado.



Como en todo juego de rol que se precie, en «Dewprism» también es fundamental dialogar con diferentes personajes. Por extraño que os parezca, los japoneses entienden esto perfectamente.







La acción del juego se centra en torno a la ciudad de Karona. Su plaza central es un lugar al que hay que volver cada cierto tiempo en busca de información.

Los gráficos

Héroes con cara de niño

El aspecto visual de «Dewprism» queda a kilómetros de distancia del realismo que Square ha introducido en los gráficos de su excelente «Final Fantasy VIII» (podéis echarle un vistazo a la novedad que va en este mismo número para comprobarlo).

Como se aprecia en estas pantallas, los protagonistas muestran un diseño poligonal, con cabezas grandes y ojos saltones, muy en la línea "super-deformed" que tanto gusta a los japoneses. Por otra parte, su aspecto aniñado se combina con un tamaño más que considerable, sobre todo cuando dialogan con otros personajes.

En cuanto a los escenarios, brillantes colores recubren unas localizaciones en las que abundan las estructuras plataformeras.



Square ha optado por introducir en este juego una estética de dibujo animado. La cara de Mint, en la imagen, es una clara muestra de lo que decimos.







Juegos & Cía.
Una nueva re
Noticias
PC/Consolas
Reportajes
Juegos
Comparativas
Trucos
Analógico o Digital
Todos los periféricos
Es otra historia... Final Fantasy VIII
Novedades y test a fondo
Nintendo 64
Quake 64
Quake II
Mission Impossible
Doom 64
Trucos para todos tus ju
HOBBY PRESS
... para una nu


vista...
Cada mes
en tu
quiosco
Sólo
350
Ptas.
Sólo 350 Ptas.
PC PlayStation Nintendo 64 Game Boy Color Dreamcast y mucho más...
2,1€
Juegos
& Cía.
Próximamente
PC
PSX
GBC
Así será el nuevo FIFA
Próximamente
PC PSX
Final Fantasy VIII, manga total
Test
PSX GBC
Tarzán, lo último de Disney
Comparativa
PC
Half Life vs Kingpin
TOMB RAIDER IV
¡VUELVE LARA!
Póster Doble
Soul Reaver
Space Clash
Y más de 200 trucos para tus juegos favoritos
egos
eva generación



La octava maravilla de Square

FINAL FANTASY VIII

A duras penas podemos contener la emoción al escribir estas líneas. Y es que hay juegos cuya sola mención de su nombre hace presagiar la grandeza de lo que vamos a encontrar en su interior...

Como ya sabréis por los avances que os hemos ido ofreciendo desde que Square anunció el desarrollo de este nuevo capítulo de su exitosa saga «Final Fantasy», estamos ante un título muy especial, uno de esos pocos juegos que consiguen unir lo mejor de la técnica con la magia de una historia que desborda los límites de la imaginación y se instala directamente en el corazón del jugador.

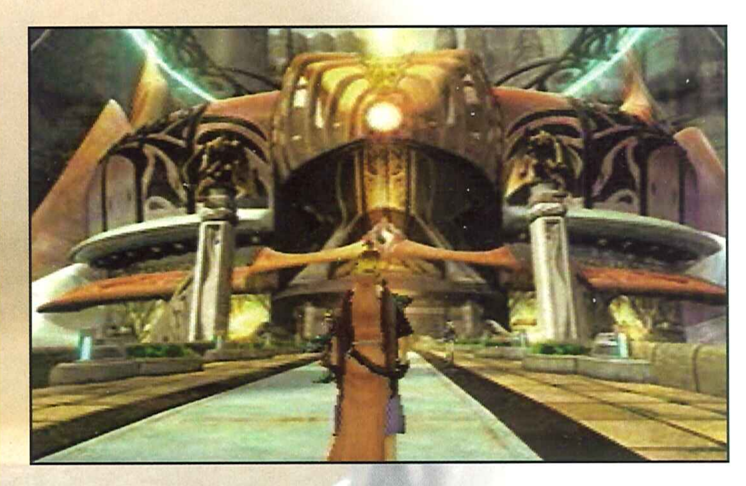
Y es que, desde ya, os lo podemos decir: «Final Fantasy VIII» es una auténtica obra maestra, uno de esos escasos juegos que se pueden considerar como una verdadera obra de arte.

Ultimamente hemos podido disfrutar de otra joya de los videojuegos, como es «Metal Gear Solid», pero creo que puedo afirmar con rotundidad que el nuevo juego de los magos de Square llega incluso a superarlo en muchos aspectos. Las claves para conseguirlo son muchas, tantas que ni siquiera estas páginas podrán daros una idea completa de su inmensidad, porque la única manera de darse cuenta de lo que es este maravilloso título es jugándolo.

UNA HISTORIA FABULOSA.

El núcleo de los juegos «Final Fantasy» ha sido siempre su argumento, y «FFVIII» tiene, sin duda, el mejor de la serie. Si os encariñasteis en su momento con las aventuras de Cloud, Barret, Tifa y compañía, tardaréis unos pocos minutos en hacer lo propio con los nuevos personajes que presenta esta nueva entrega de la serie. Su protagonista, Squall, acompañado de personajes muy bien caracterizados como la princesa Rinua, el rebelde Seifer, el aguerrido Zell o la instructora Quistis, viven en ella increíbles aventuras que quedarán marcadas a fuego en vuestras conciencias.

Mientras que la orientación de «FFVII» estaba marcada por una historia claramente épica -salvar al universo de la destrucción a manos de Sefirot-, su continuación hace mayor hincapié en las relaciones entre los personajes, dejando a la historia como hilo conductor para presenciar el desarrollo ➤



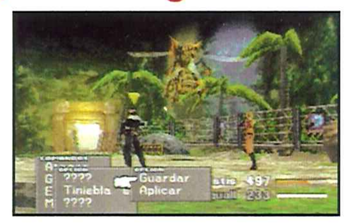
«Final Fantasy VIII» mantiene la técnica de superponer personajes poligonales sobre fondos renderizados, pero la calidad de estos últimos supera cualquier cosa que hayáis visto hasta ahora. El nivel de detalle es asombroso.



- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Square**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**



¡Quiero tu magia!



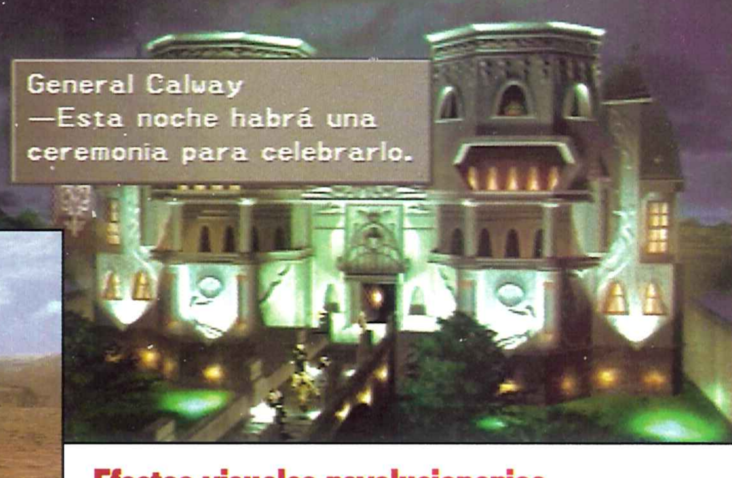




El sistema de magias ha sufrido una completa remodelación con respecto a «FFVII». Ya no disponemos de Puntos de Magia, sino que los conjuros los extraemos de los enemigos. Cuando peleamos contra ellos, seleccionamos la opción "Extraer" y se nos abren dos posibilidades: guardar un conjuro que posean o aplicarlo directamente sobre éllos. Sencillo y muy práctico.



Ya hay fecha definitiva: el 23 DE OCTUBRE se pondrá a la venta «Final Fantasy VIII», una auténtica OBRA MAESTRA con un argumento y una calidad gráfica que rozan LA PERFECCIÓN.



Los combates ofrecen una enorme variedad de enemigos, puntos de vista y diversidad de entornos.



Squall deberá afrontar una difícil y larguísima aventura hasta que consiga dar al traste con las malévolas intenciones del presidente de Galbadia.

Efectos visuales revolucionarios

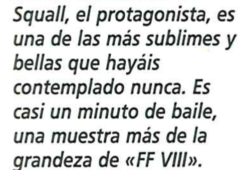




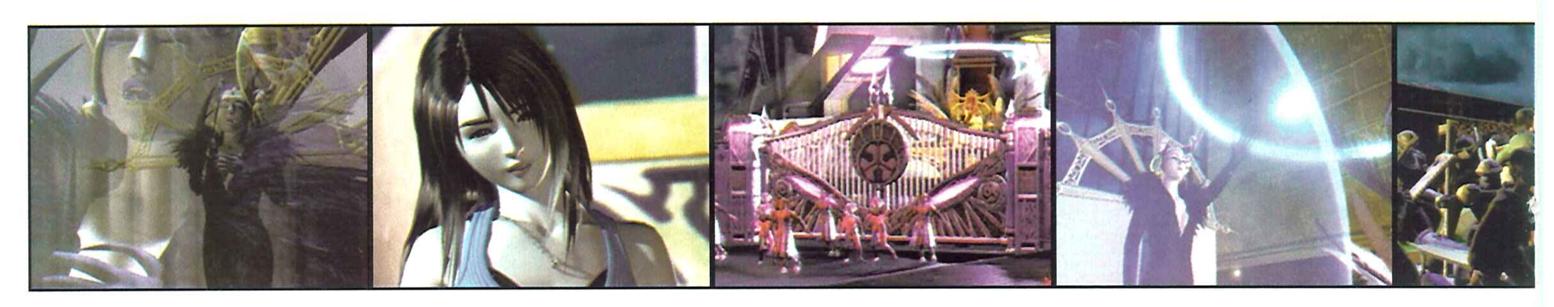




El juego está plagado de innovaciones gráficas que elevan la experiencia visual a un nivel desconocido hasta ahora. Por ejemplo, ahora se funden perfectamente las secuencias animadas con el propio juego, o asistimos a efectos de luces que llegan a deformar los mismísimos fondos renderizados. Increíble.



La escena en que Rinua saca a bailar a Squall, el protagonista, es una de las más sublimes y bellas que hayáis contemplado nunca. Es casi un minuto de baile, una muestra más de la grandeza de «FF VIII».

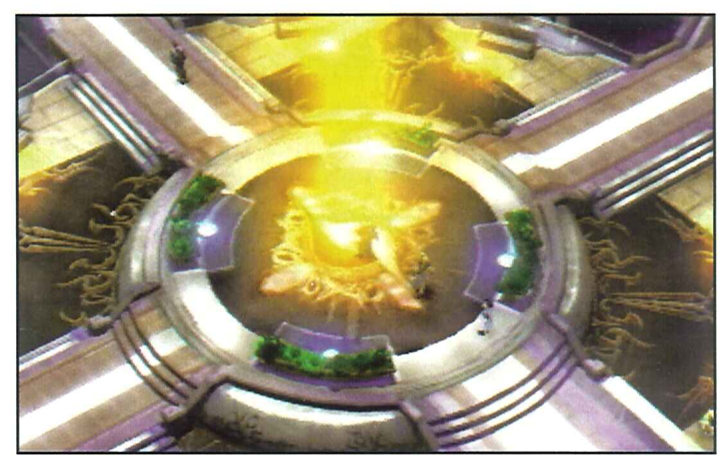


Los Guardianes de la Fuerza





Seguro que recordáis las invocaciones de «FFVII». Pues bien, ahora los seres que invocamos -los Guardianes de la Fuerza-, son independientes y los podemos "Enlazar" a nuestros personajes para conseguir nuevas habilidades y adiestrarlos para adquirir otras.



La cantidad y calidad de los escenarios es absolutamente abrumadora.



En algunos momentos participaremos en subjuegos de habilidad de ritmo trepidante.

¿Una partidita?






Uno de los minijuegos que incluye «FFVIII» es un completo y divertido juego de cartas. Podemos conseguirlas hablando con la gente o robándoselas a los monstruos, ¡e incluso convirtiéndolos en cartas¡ Hay 110 diferentes, y conseguirlas todas es un reto.

► de sus personalidades. Estamos, en este sentido, ante un juego más profundo y maduro que su antecesor. Para ello, en Square han escrito un guión de lujo que se complementa con una de las mejoras más evidentes del juego: el abandono del look "super deformed" que caracterizaba a la serie hasta ahora para dar paso a unos personajes que se comportan de un modo tan creíble que casi parecen reales. Y no se trata sólo del alucinante aspecto visual de los protagonistas, sino de su manera de moverse y comportarse. Porque ahora, más que "moverse", actúan, como si de seres de carne y hueso se tratara. Es impresionante ver la cantidad de gestos, expresiones y posturas distintas que son capaces de adoptar. Podemos ver cómo ríen, lloran, bostezan, se enfadan y nos expresan multitud de cosas, en muchísimos casos sin necesidad siquiera de palabras. Este es, sin duda, el mayor avance de «FFVIII», pero hay muchos, muchos más.

LOS GUARDIANES DE LA FUERZA. La otra innovación principal en el desarrollo del juego está en la desaparición de la Materia y en la introducción de los llamados Enlaces, que nos permiten unir a nuestros personajes con unos seres llamados Guardianes de la Fuerza. Con ellos obtenemos nuevas opciones de combate además de atacar, que es la más básica: podemos realizar invocaciones -como en «FFVII»-, utilizar habilidades especiales y tener acceso a los más de 30 conjuros mágicos que se han incluido.

Y es que otra de las innovaciones está en el sistema de magia, que ha evolucionado hasta tal punto que han desaparecido incluso los Puntos de Magia. Los conjuros se extraen ahora directamente ►



Las escenas cinemáticas de «Final Fantasy VIII» son una de las cumbres de la animación por ordenador de todos los tiempos. Aparecen para aumentar el impacto en los momentos más importantes de la trama y normalmente para presentar a los nuevos personajes que van apareciendo. Geniales.



Aunque el juego no tiene voces, los textos han sido magníficamente traducidos al castellano... Incluso hay personajes que parecen hablar andalu'.



Durante el juego visitamos numerosas ciudades recreadas con el máximo detalle. Por ejemplo, mirad esta estación de tren.



«Final Fantasy VIII» constará de CUATRO CDs, con los cuales se garantizan HORAS Y HORAS de diversión.

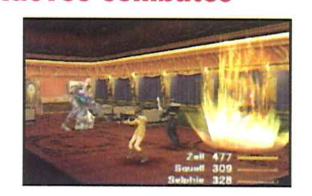
¿Dónde estoy? ¿Quién soy?

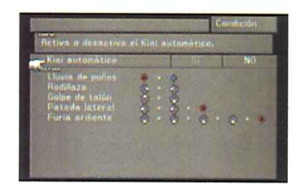




Todos recordaréis los "flashbacks" de Cloud en «FF VII». En este juego ocurre algo similar: en ciertos momentos, los miembros de nuestro grupo caerán adormecidos y pasaremos a controlar a tres misteriosos personajes, Laguna Loire, Ward y Kyros.

Nuevos combates



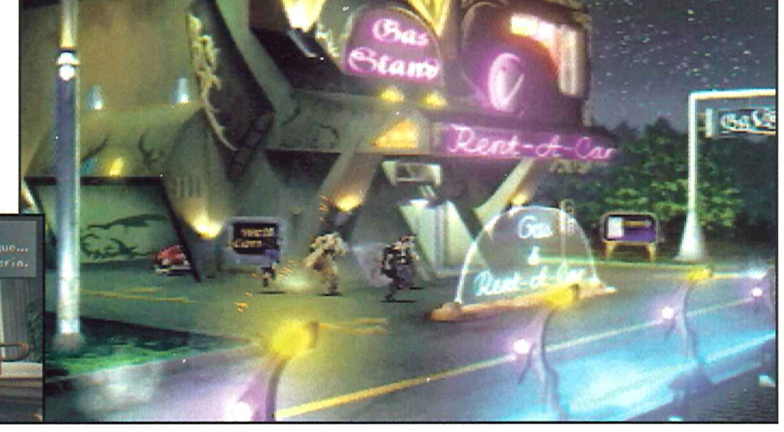






Los combates siguen desarrollándose por turnos, pero ahora resultan tremendamente espectaculares y, además, se han introducido novedades. Por ejemplo, podemos influir sobre el resultado del golpe pulsando R1, e incluso realizar ataques combinando varios botones.





➤ de los enemigos o de diversos puntos específicos de los escenarios, convirtiéndose en un sistema más dinámico y eficaz. Para gestionar todas estas posibilidades se ha mantenido un sistema de menús muy parecido al del juego anterior, tanto en el combate como fuera de él, que aunque al principio resulta más complicado, no tendréis ningún problema en dominar tras una hora o dos de juego.

UNA MARAVILLA VISUAL.

Junto a las nuevas posibilidades de juego, observamos que las mejoras visuales, además de las de los personajes, son inmensas. Aunque se mantienen los fondos renderizados, éstos se han mejorado hasta extremos insospechados, ofreciendo más variedad, detalle e incluso elementos interactivos.

Las secuencias cinemáticas que aparecen en momentos culminantes de la historia están tan bien realizadas que no me parece aventurado afirmar que nos encontramos ante una de las cimas de la animación de todos los tiempos. Secuencias como la impresionante intro de más de tres minutos de duración, la romántica escena del baile, o el desfile en el que se presenta a la bruja Edea, hay que vivirlas, no se pueden describir con palabras. Mención aparte merece la excelente traducción de los textos que Sony España ha realizado para que podáis disfrutar a tope de este enorme juego que ocupa la friolera de cuatro CDs.

Podríamos seguir páginas y páginas hablando de las excelencias de esta maravilla. Pero lo mejor es que seáis vosotros mismos quienes descubráis toda su inmensidad y degustéis a fondo su extraordinaria historia y su impecable realización. ¡Que lo disfrutéis!

Rubén J. Navarro

¡De mayor quiero ser militar!







El juego comienza en uno de los Jardines, las academias militares donde se entrenan los aspirantes a SeeD, un cuerpo de luchadores de élite. Visitaremos varios a lo largo del juego, cada uno con sus reglas y estilo propios. En su interior nos aguardan innumerables sorpresas.



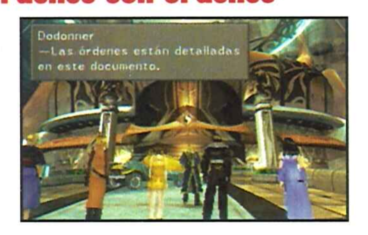


▲ *Los personajes se comportan de forma muy humana, demostrando todo tipo de sensaciones.*





Órdenes son órdenes

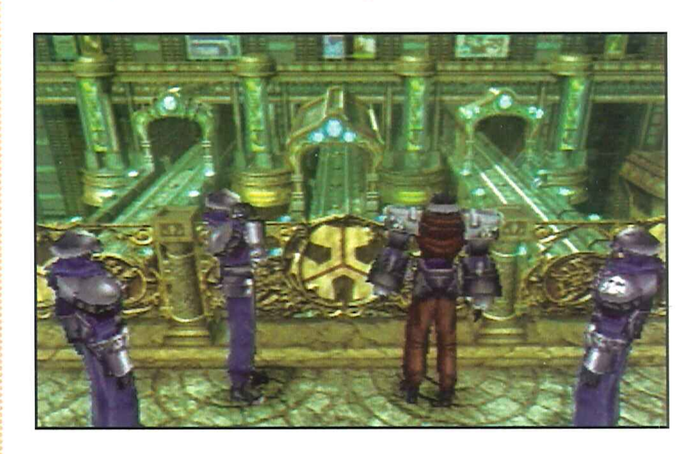






Tras pasar el examen y formar parte de SeeD, tendremos que cumplir una serie de misiones encargadas por nuestros superiores que sirven como hilo conductor de la trama. Por ejemplo, la primera consiste en raptar al presidente de Galbadia mediante la sustitución del vagón de tren presidencial por uno falso.

La PERSONALIDAD de los protagonistas está tan DETALLADA que, tras unas horas de juego, nos parecerá que son PERSONAS de carne y hueso.





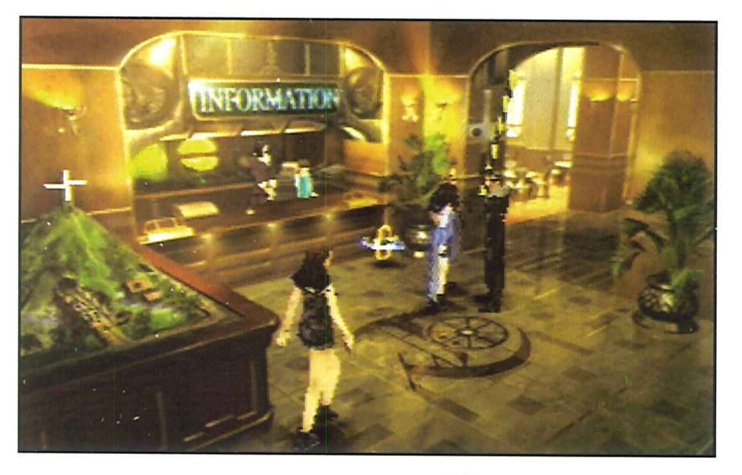
◀ Los enfoques más lejanos de las cámaras nos permiten disfrutar de impresionantes perspectivas.



En esta imagen podéis ver a Squall (a la izquierda), Zell (el que está en posición de pelea), Quistis (la chica rubia) y Seifer (con gabardina gris), los principales protagonistas de esta soberbia superproducción de Square.







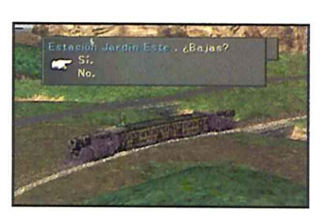


Una pena que no podáis oir la música: es tan genial como el resto del juego.



Por tierra, mar y aire





Para viajar de un lugar a otro del extenso mapeado, disponemos de numerosos transportes: coches de alquiler, trenes, barcos, aeronaves e incluso autobuses para desplazarnos dentro de las grandes ciudades.

Alternativas: La única alternativa posible a este impresionante juego de rol es su antecesor, «Final Fantasy VII», que además está disponible en Platinum. Pero si lo adquirís, consideradlo como un preámbulo a las maravillas sin fin que ofrece este «Final Fantasy VIII».



Los efectos de luces que veremos en los combates son asombrosos.



En este primer plano de uno de los personajes podeis comprobar una vez más la calidad gráfica del juego.

Me quiere, no me quiere...







El romance, el amor y la seducción están presentes en muchos momentos del juego con un tratamiento muy especial. No podía ser de otra manera: una historia apasionante que trata de manera tan profunda los sentimientos de cada pesonaje, debía tener como uno de sus puntos centrales las relaciónes amorosas entre ellos.

Gráficos: 100

Square ha alcanzado el cenit gráfico de PlayStation. Posiblemente no veremos otro juego tan bello y tan inmenso como éste en la consola de Sony.

Sonido: 92

El compositor Nobuo Uematsu demuestra nuevamente su genialidad con unos temas antológicos, épicos, inolvidables. Sin embargo, el hecho de que los personajes sigan sin hablar y los "justitos" efectos de sonido empobrecen un poco este apartado.

Jugabilidad: 98

La precisión del stick analógico, unida a las sensaciones que genera el Dual Shock, hacen que el control resulte una auténtica delicia.

Diversión: 97

Es la aventura más larga, completa y apasionante que podéis encontrar. Sus cuatro CDs ofrecen más de 70 horas de juego puro y duro, y la historia principal está adornada con innumerables detalles y sorpresas que aseguran la diversión durante mucho, mucho tiempo. Su único "defecto" es que los más impacientes pueden encontrar los combates un poco espesos debido a las largas -aunque espectaculares- animaciones de los Guardianes de la Fuerza.

Opinión:

Hironobu Sakaguchi y su equipo han logrado superarse a sí mismos para ofrecernos la historia más maravillosa jamás vivida en una consola. «Final Fantasy VIII» puede calificarse de absoluta obra maestra en sus aspectos gráficos y argumentales y se convierte en un juego a todas luces IMPRESCINDIBLE.





Entrevista con el vampiro

En el cuartel general de Eidos, lejos del glamour y el bullicio que siempre se mueve alrededor de Lara Croft, habita un vampiro con una historia desgarradora. Se llama Raziel, y nos invita a entrar en un inquietante universo lleno de dolor, odio y afán de venganza.





Acostumbrados como estamos a raptos de princesitas e invasiones marcianas, lo primero a destacar de «Soul Reaver» es la madurez y profundidad de su argumento, una dramática historia de vampiros que, lejos de conformarse con una breve intro, se despliega con auténtica maestría a lo largo de todo el juego.

Sobre esta sólida base se erige la figura de Raziel, un héroe atormentado al que acompañaremos por unos misteriosos escenarios dotados de una ambientación soberbia.

UN MUNDO INABARCABLE

El universo de «Soul Reaver» está formado por un único y kilométrico mapeado, lo que da más valor a la gran firmeza que muestran sus texturas y a la suavidad de los juegos de luces.

Las excelencias técnicas continúan con las animaciones de Raziel, que no se ciñen sólo a los movimientos básicos, como correr o saltar, sino que incluso se detienen en detalles como abrir puertas (¡sin tiempos de carga al pasar a otra habitación!) o trepar para acceder a plataformas elevadas.

Todo este despliegue gráfico sirve como magnífico telón de fondo para una tétrica aventura en la que cobran el principal protagonismo la exploración de enormes áreas (perderse es fácil y no hay mapas que nos orienten) y la resolución de puzzles (que, generalmente, nos obligan a encajar una serie de bloques en el lugar adecuado), aunque no menos importantes resultan las peleas casi constantes que mantendremos con todo tipo de criaturas infernales y contra las cuales podremos hacer uso de diferentes tipos de armas, como lanzas o antorchas.

Además, el desarrollo de «Soul Reaver» incluye una original peculiaridad que tiene mucho que ver con el propio Raziel: resulta que nuestro amigo es un vampiro, y como tal no puede morir, porque la palmó hace tiempo. ¿Qué ocurre entonces? Pues que se mueve entre dos dimensiones, la espectral y la material, y el diseño de un mismo escenario varía cuando pasamos de una a otra. De esta manera, cambiar de dimensión puede abrirnos el camino para seguir avanzando, puesto que nuestro protagonista hará gala de habilidades diferentes para cada ocasión.

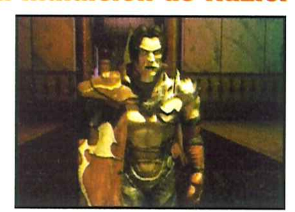
Todo este cúmulo de atractivas características han conseguido que «Soul Reaver» se convierta en uno de los juegos más impresionantes que hemos visto para PlayStation, a lo cual ha contribuido también el hecho de que las peleas resultan sumamente impactantes debido a los métodos realmente crudos que utiliza Raziel para deshacerse de sus fantasmagóricos enemigos.

En resumen, una aventura excepcional. Y para adultos.

Javier Abad

- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

La maldición de Raziel



El protagonista de «Soul Reaver» es Raziel, un vampiro cuya existencia transcurre al servicio de Lord Kain.



Sin embargo, Raziel cometió un error que le costó caro: tuvo la osadía de evolucionar más rápido que su señor.



Cuando Kain descubre que Raziel ha desarrollado unas alas, la suerte de nuestro personaje está echada.



La maldad de Kain no tiene límites, y Raziel va a tener la desgracia de experimentarlo en sus propias carnes.



En su condena no hay sitio para la compasión. Es arrojado al agua, un líquido peor que el ácido para los vampiros.



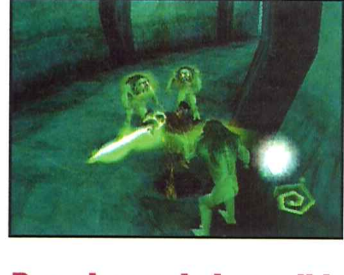
Cuando Raziel consigue salir, las ansias de venganza habitan ya en su cuerpo. Ahora su objetivo es destruir a Kain.



Cada vez que Raziel acaba con un enemigo, puede absorber su alma para recuperar energía.







«Soul Reaver» nos hace viajar al mundo de los MUERTOS, y lo hace combinando un ARGUMENTO ATERRADOR con una REALIZACIÓN TÉCNICA impecable.

Dos planos de la realidad





1- Raziel llega a un lugar con unas enormes tuberías que suben a una plataforma, pero no puede trepar por ellas.
2- Presionando el botón Select podemos pasar al plano espectral.
3- El diseño del escenario cambia por completo, y ahora Raziel sí puede escalar las tuberías.



Raziel puede hacer muchas acciones diferentes: correr, saltar, planear, escalar, bucear...







▲ El apartado técnico es exquisito. Los decorados presentan una enorme suavidad y se nos ofrecen constantes efectos de luz, incluidas iluminaciones en tiempo real.

Un vampiro sin escrúpulos









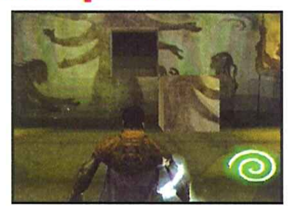
Raziel tiene una barra de energía (una espiral para ser exactos) como cualquier protagonista de una aventura. Él, sin embargo, devora el alma de sus enemigos para evitar que se le agote, y para eso debe eliminarlos antes. Como veis, las formas de acabar con estas horribles criaturas son tan variadas como poco sutiles.





◄ ▲ *Durante las peleas podremos fijar a nuestros enemigos con el botón R1, para asegurar así nuestros golpes.*

Una de puzzles





La mayor parte de los puzzles del juego son como el que aparece en estas pantallas. Raziel entra en una habitación con un mural pintado en la pared, y debe colocar los bloques en el sitio adecuado para recomponerlo. Por supuesto, puede girarlos y empujarlos a su antojo.



▲ Cada vez que se derrota a un jefe final, Raziel adquiere un nuevo poder. El primero que consigue en la ventura le permite atravesar rejas para acceder a zonas que antes le estaban prohibidas.



▲ Estos portales son atajos que podemos utilizar para desplazarnos de un lugar a otro del mapeado. Sólo hace falta encontrarlos y memorizar (o mejor, apuntar) el símbolo que los distingue.







Poderes especiales









Escondidos por el mapeado se encuentran unos items especiales que aumentan la capacidad de ataque de Raziel. Son siete en total, y su poder nos permite atacar a nuestros enemigos con ondas de luz, provocar terremotos, etc.



Aunque las peleas son numerosas, en el juego hay también lugar para la exploración de los gigantescos escenarios.

Alternativas:

«Tomb Raider» es la primera referencia, pero el toque tétrico de «Soul Reaver» le diferencia del juego de Lara Croft y le acerca más al también nuevo «Shadowman». Sin embargo, el juego de Raziel es superior a éste último, sobre todo técnicamente.

En busca de las bestias









La exploración juega un papel fundamental en este juego. Aunque Raziel se mueve por un único y enorme mapeado, está dividido en áreas que pertenecen a diferentes clanes de vampiros. A medida que avancemos, adquiriremos nuevas habilidades que nos permitirán acceder a nuevas zonas, al final de las cuales nos espera siempre un terrible jefe final.



En la aventura se suceden distintas secuencias, con el mismo motor que el juego, que narran el argumento.



Raziel cara a cara con Kain. Es un primer enfrentamiento que precede a la gran batalla final del juego.

Gráficos: 97

El casi inacabable mapeado está cubierto por unas texturas suavísimas. Los juegos de luz y las animaciones de los personajes alcanzan unos niveles de realismo insuperables.

Sonido: 99

Nos atrevemos a decir que el doblaje es el mejor que hemos oído en un juego de PlayStation. Y no sólo por el gran papel de los actores, sino por la calidad de los diálogos. La música acompaña creando una atmósfera perfecta.

Jugabilidad: 93

Cuesta dominar el control, sobre todo en los saltos que requieran precisión. Pero con la práctica desaparecen los problemas y la jugabilidad es exquisita. Podremos luchar, nadar, escalar, bucear o planear a nuestro antojo.

Diversión: 94

Resulta fascinante compartir aventuras con este polifacético vampiro a través de su misterioso universo. La única pega es que los puzzles no ofrecen mucha variedad y se hacen demasiado repetitivos.

Opinión:

«Soul Reaver» demuestra un excelente trabajo en todos y cada uno de sus apartados. Comienza por el guión, que tiene un acabado casi literario, continúa con la ambientación, que resulta magistral, y acaba con un protagonista enormemente carismático. Una espléndida realización técnica y un apartado sonoro de lujo redondean una tenebrosa y enorme aventura que te atrapará desde el primer instante. Genial.



Más supersónico que nunca

El puercoespín azul no podía faltar a su cita con Dreamcast, y se ha puesto más en forma que nunca para celebrar el estreno de la consola. Jamás había sido tan rápido, jamás había tenido esta libertad de movimientos, jamás nos había divertido tanto.



Después de una larga ausencia, Sonic se ha vuelto a calzar sus zapatillas voladoras. Los programadores de Sonic Team tenían ante sí el reto de devolver al puercoespín azul al trono que compartió en su día con Mario. Y si el fontanero supo adaptarse magistralmente a las 3D cuando viajó a la Nintendo 64, podemos adelantaros que Sonic también ha superado con éxito la prueba que para él suponía dar el gran salto a una consola de 128 bits.

El espíritu de «Sonic Adventure» es el mismo que hizo famoso a este personaje: velocidad, rampas, loopings y muchos anillos por recoger. Sin embargo, la tecnología más moderna se ha instalado en su corazón para hacernos disfrutar de uno de los juegos más espectaculares que hemos probado nunca. ¿Habéis montado alguna vez en una montaña rusa? Pues esa es la sensación que transmite en muchos momentos.

ROBOTNIK CONTRAATACA

La historia que nos propone no es excesivamente original: Sonic debe evitar que el Dr. Robotnik (o Dr. Eggman, como prefiramos) se apodere de las Esmeraldas del Caos. Sin embargo, las novedades llegan en su vibrante planteamiento. Nuestro protagonista puede moverse libremente por un fantástico entorno central que sirve de puerta de entrada a los diferentes mundos que componen la aventura. Pero no penséis en una tímida sala llena de puertas, no. Se trata de una verdadera ciudad con tráfico real, habitantes, un hotel, tiendas y hasta una estación de tren. Es una zona a la que los diálogos con los diferentes personajes y la búsqueda de pistas que nos lleven a la próxima misión cubren con tintes de aventura, y que sirve de magnífica antesala para la acción más vertiginosa.

Porque es en el interior de cada mundo donde «Sonic Adventure» da lo mejor de sí mismo. Aquí, Sonic vuelve a sus clásicas correrías, pero ayudado esta vez por el más intrépido ►



- Tipo: **Plataformas / Aventura**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Seis personajes en busca de acción



Sonic no está solo en su nueva aventura. Viene en compañía de otros cinco personajes (¿quién no conoce a Tails, Knuckles o Amy?) que, además de intervenir como secundarios cuando controlamos al puercoespín, también pueden jugar un papel protagonista. Lo único que hace falta es que hayamos llegado hasta ellos en la trama principal para poder elegirlos. Después, cada uno tiene sus propios objetivos en los diferentes mundos.







Este extraño ser al que se enfrenta Sonic es el principal esbirro del Dr. Robotnik. Nuestro protagonista tiene que luchar contra él en diferentes ocasiones durante la aventura, y lo malo es que el tío cada vez aparece bajo un aspecto más amenazador.



Sonic va adquiriendo habilidades durante la aventura si encontramos los items adecuados. Así, podrá correr más veloz o hacer ataques especiales.

Primero hablo, después corro









El juego está estructurado en dos tipos de niveles. Unos son de aventura, donde lo principal es hablar con los personajes que encontremos para que nos den pistas sobre nuestra próxima misión. Una vez que lo tengamos claro, entramos en las fases de acción, donde la velocidad más frenética invade la pantalla.





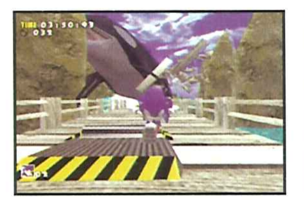
«Sonic Adventure» combina el PLANTEAMIENTO clásico de los juegos del puercoespín azul con una batería de EFECTOS TÉCNICOS sin precedentes.



El juego cuenta con unas espléndidas secuencias de animación que van enlazando el argumento. Los textos están en castellano, y así nos podemos enterar de todo.

Momentos para recordar

El altísimo nivel técnico de «Sonic Adventure» nos proporciona un espectáculo visual sin parangón, en el que podemos encontrar algunos de los momentos más avanzados y sorprendentes que hemos visto nunca en un videojuego. Éstos son algunos de ellos.



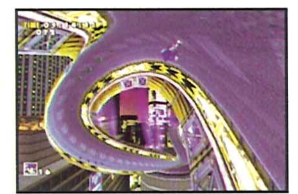
Sonic avanza a toda velocidad por un puente perseguido por una enorme ballena.



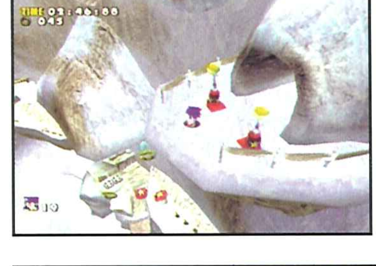
En esta fase, tenemos que avanzar por el interior del ojo de un impresionante huracán.



¿Recordáis "Indiana Jones"? Aquí Sonic escapa mientras una gran piedra rueda tras él.



En numerosos momentos, la carretera se retuerce sobre sí misma a toda velocidad.





Salvo algunos momentos en que la velocidad es tan alta que se escapa de nuestro control, Sonic se mueve perfectamente por este entorno tridimensional.

Alternativas:

El debut de Dreamcast no ofrece aún muchas alternativas. De momento, lo único parecido a «Sonic» que aparece en el horizonte es «Toy Commander», una mezcla de acción y estrategia de la que os hablaremos en los próximos números.



diseño tridimensional de los escenarios (¿o deberíamos llamarlos circuitos?), que se retuercen sobre sí mismos, se atreven con audaces cambios de perspectiva y realizan zooms y rotaciones con una soltura pasmosa. Son emocionantes sucesiones de saltos, vueltas y rebotes de un lado para otro, y que suceden a una velocidad tal, que a veces van incluso más rápido que nuestras propias reacciones con el mando. Estos momentos de descontrol son uno de los pocos defectos del juego, pero eso no evita que atravesarlos sea una gozada.

MUCHO MÁS QUE CORRER

Además, los programadores se han encargado de que «Sonic Adventure» sea mucho más denso que sus antecesores, para que no todo se reduzca a correr alocadamente. En su interior encontramos, como os hemos dicho antes, importantes ratos de aventura, y la acción se ve aderezada también por diversos mini-juegos.

Por si eso fuera poco, Sonic viene acompañado de otros cinco personajes, que no sólo intervienen en la acción principal, sino que también reclaman su papel protagonista.

¿Suficiente? Pues todavía queda un último detalle que nos deja un sabor totalmente "chinaka". Se trata de los Chaos, pequeños animalitos que Sonic recoge y que podemos criar no sólo en el juego, alimentándolos y haciéndoles participar en insólitas competiciones, sino también en nuestro VM a modo de mascota virtual. Es el detalle final de un juego recomendable de principio a fin, con el que Sonic regresa por la puerta grande al salón de la fama del videojuego.

Javier Abad





A lo largo de la partida nos vamos encontrando con diferentes mini-juegos que le dan más variedad al desarrollo. Entrando en un casino, Sonic puede jugar a una tragaperras o echar una partidita de pinball.



EL nuevo Sonic no sólo CORRE. Participa en una AVENTURA, tiene mini-juegos e incluso cría MASCOTAS.







Sonic utiliza este tren para desplazarse de la zona central a otros escenarios.



La granja de mascotas









Uno de los aspectos más novedosos de «Sonic Adventure» es la posibilidad de recoger pequeñas criaturas llamadas Chaos, a las que criamos, alimentamos y enfrentamos en competiciones contra otras de su especie. Incluso es posible guardarlos en nuestro VM y ponerlos a luchar contra los de un amigo.

Gráficos: 98

Calidad y realismo en los momentos de aventura, espectáculo en estado puro en las fases de acción. Contiene los efectos más innovadores que hemos visto en mucho tiempo.

Sonido: 86

Tiene las melodías alegres y la variedad de efectos necesaria, pero sin salirse de lo normal. Los subtítulos se agradecen, aunque es una pena que Sonic todavía no sea capaz de hablar castellano.

Jugabilidad: 92

Los momentos puntuales de descontrol y algunos problemas con los juegos de cámara que se podían haber resuelto son sus únicos defectos. En cualquier caso, aprueba con nota el examen de la velocidad.

Diversión: 95

El Sonic de siempre, acompañado además por minijuegos, personajes, aventura, acción, escenas dramáticas, jefes finales, mascotas virtuales... Si todo esto no te entretiene, corre a que te midan tus constantes vitales.

Opinión:

La potencia de Dreamcast ofrecía una oportunidad única para que Sonic recuperase su carisma, y el puercoespín de Sega no la ha desaprovechado. Su nuevo juego es más veloz que nunca cuando tiene que serlo, con efectos técnicos impresionantes, pero también introduce momentos de calma con el mejor espíritu aventurero. No penséis "bah, otro Sonic más". Esta entrega es un auténtico prodigio.



Un marciano con mucha personalidad

Con la esperadísima secuela de «Rayman» a la vuelta de la esquina, los muchachos de Ubi nos sorprenden con un nuevo y original juego de plataformas en 3D, protagonizado por uno de los personajes con más "gancho" de los últimos tiempos.



A la espera de la llegada a Nintendo 64 de juegos de plataformas 3D tan fuertes como «Donkey Kong 64» o «Rayman 2», llega hasta nuestra consola Ed, un alienígena morado de buenas intenciones y mejores maneras que protagoniza un divertidísimo cartucho repleto de sorpresas.

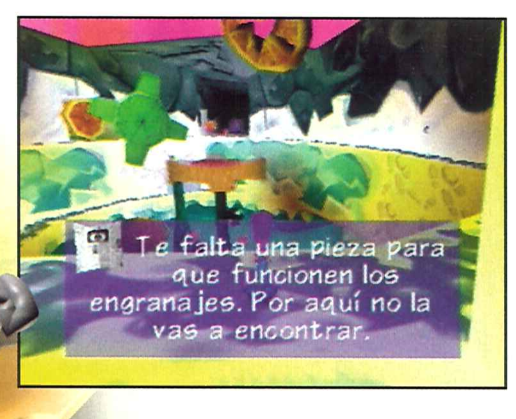
Con una historia tan original como rebuscada -rescatar a una lata de refresco que ha revolucionado a todos los vegetales de la Tierra- y una realización técnica más que notable -especialmente por su colorido y la total ausencia de niebla sin necesidad de utilizar el Expansion Pak-, los muchachos de Ubi se han sacado de la manga un juego donde su genial protagonista consigue acaparar toda la atención.

UN TIPO GENIAL.

Y es que, por encima de unos escenarios de correctísima factura, de un desarrollo variado y muy fluido, y de un apartado visual muy colorista -en el que destacan los excelentes efectos de transparencias-, Ed ha llamado especialmente nuestra atención no sólo por ser capaz de llevar a cabo las más variadas acciones -que irán aumentando a lo largo de la aventura con habilidades tan curiosas como el disparo con cerbatana, el vuelo, o el disfraz- sino por mostrar en sus diálogos, animaciones e incluso en las expresiones cambiantes de su cara un carácter rebosante de simpatía.

De este modo, cada uno de los diferentes escenarios está construido para que nuestro amigo muestre alguna de sus cualidades. Así nos encontramos con fases en las que predomina la utilización de palancas e interruptores, con otras que nos exigen habilidad en el vuelo, con algunas donde deberemos disparar a objetivos lejanos, y por supuesto, con muchos, muchos saltos.

Hay que reconocer que la dificultad en la mayoría de estos niveles no es muy alta (aunque la colocación de la cámara en algunos momentos convierta nuestros pasos en un camino a ciegas), pero afortunadamente ►

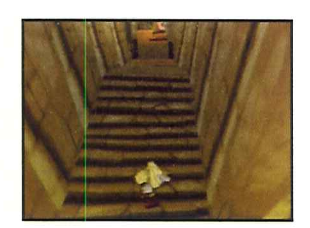


◄ **El agente XYZ -un misterioso personaje que se oculta tras un periódico- nos dará valiosas pistas para resolver los numerosos puzzles que encontraremos en el juego. Como veis, los textos están en castellano.**

Tipo: **Plataformas**
Compañía: **Ubi Soft**
Distribuidora: **Ubi Soft**

Precio: **9.995 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

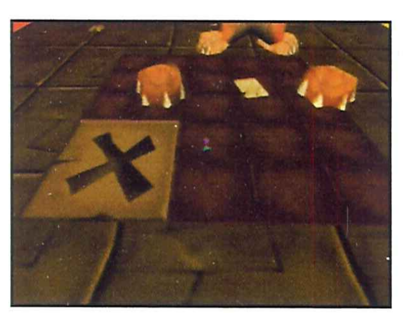
Capaz de (casi) todo


A medida que vayamos avanzando en el juego, crecerán las posibilidades de actuación de nuestro protagonista. Saber bucear, volar o disfrazarse serán necesarios para superar los niveles más avanzados.



El último juego de PLATAFORMAS para Nintendo 64 resulta tan VARIADO como DIVERTIDO y nos presenta a un protagonista fuera de serie, el alienígena Ed.



Los puzzles del juego no mostrarán una excesiva dificultad, aunque nos obligarán a "darle al coco" un buen rato.







«Tonic Trouble» es un gran juego en todos sus apartados, tanto gráficos como jugables. Además resulta muy simpático y ameno, y su protagonisma tiene un enorme carisma. Ideal para los más jovenes.

Ed, el superhéroe



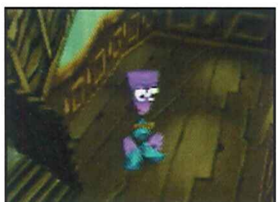

Cuando las cosas se pongan difíciles -y siempre que tengamos cerca una máquina de chocolatinas-, Ed podrá convertirse en un superhéroe capaz de repartir castañazos a diestro y siniestro e incluso doblar los barrotes de puertas y ventanas.




La cara es el espejo del alma



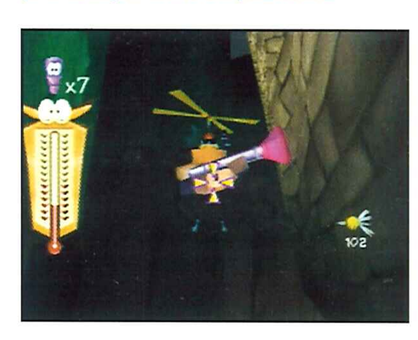




Uno de los detalles más cuidados de «Tonic Trouble» ha sido la expresividad de su protagonista. Miedo, sorpresa, alegría e indiferencia se podrán observar en los rasgos de la cara de nuestro amigo Ed según la situación.

Alternativas:

Tanto «Mario 64» como «Banjo Kazooie» quedan por encima de la aventura de nuestro amigo Ed, pero «Tonic Troble», gracias a su excelente jugabilidad, es un título también muy recomendable, sobre todo para quienes huyan de las complicaciones.





Algunos niveles mostrarán un desarrollo diferente, más cercano a los juegos de velocidad.



➤ este aspecto queda compensado por su considerable longitud, por la cantidad de items por recoger, por las numerosas fases de bonus y por alguna que otra sorpresa oculta que os sorprenderá en vuestro camino.

Por otro lado, los puzzles que vamos a encontrar dispersos por cada nivel son de lo mejorcito que hemos podido disfrutar en un juego de plataformas, y combinarán el gran sentido del humor que despliega todo el cartucho con ciertos toques de habilidad, aunque apenas nos retendrán más de lo necesario por la mencionada sencillez del juego, que sí juega muy en favor de la fluidez de la aventura.

La posibilidad de transformarnos en Super Ed -y ganar nuevas habilidades-, el divertido argumento que encuentra su apogeo en algunos diálogos desternillantes y el sorprendente diseño de nuestros enemigos vegetales redondean el indiscutible atractivo de este cartucho que, por todas estas razones, se ha ganado nuestro aplauso.

Pese a que quizás no consiga superar el nivel de las dos grandes obras maestras del género como «Banjo Kazooie» o el intocable «Mario 64», lo cierto es que «Tonic Trouble» logra encaramarse en lo más granado del panorama plataformero de Nintendo 64.

David Martínez





Gráficos: 88

Gráficos coloristas y simpáticos recrean enormes escenarios en 3D por los que se mueven con libertad unos personajes de diseño simplón pero muy original. Algunos detalles, como las expresiones de la cara, resultan impagables. El único defecto es que la resolución es un poco baja.

Sonido: 87

Melodías graciosas y efectos resultones encajan a la perfección con el tono desenfadado del juego.

Jugabilidad: 91

La escasa dificultad juega en favor de su fluidez, y eso ayuda a que el ritmo sea constante, sin lugar para molestos atascos.

Diversión: 90

El gran número de puzzles, la variedad -y longitud- de los niveles, y el carismático Ed, hacen de «Tonic Trouble» una fuente inagotable de diversión a pesar de su mencionada sencillez.

Opinión:

La verdad es que es difícil que un juego sorprenda dentro del panorama de los plataformas 3D de N64. Sin embargo, la genialidad de este alienígena morado -uno de los personajes más versátiles que ha protagonizado un juego de plataformas- unido a los originales puzzles y en general al sentido del humor que rebosa por todo el cartucho, convierten a «Tonic Trouble» en una de las mejores opciones disponibles. Eso sí, puede resultar algo sencillo, por lo que está recomendado a los menos expertos en el tema.



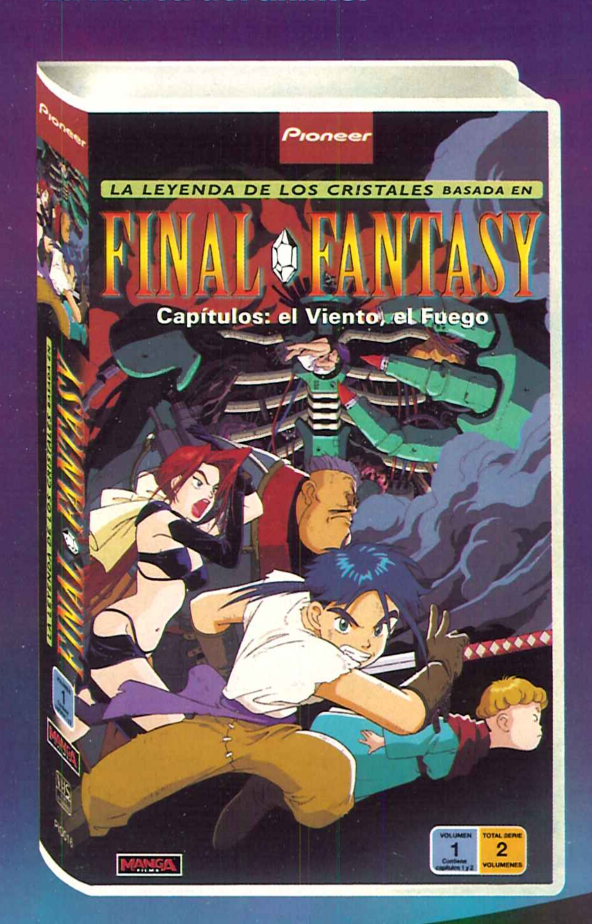
Pioneer

La marca del anime.

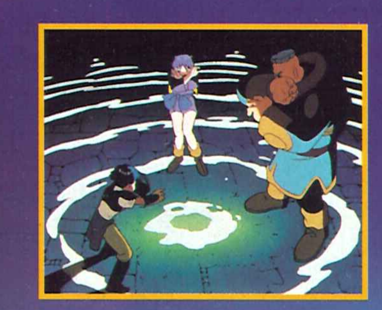
Tienes mucho que ver...

LA LEYENDA DE LOS CRISTALES BASADA EN

FINAL FANTASY



La saga de animación basada en el videojuego más espectacular de los últimos años. ¡Vive sus aventuras!



A la venta a partir del 6 de Octubre

Valdeman / Original & Copia

Regreso a EL-HAZARD

PARTE 1

Cuando parecía que todo estaba en calma, un nuevo peligro amenaza el mundo de EL-HAZARD...

A la venta a partir del 27 de Octubre





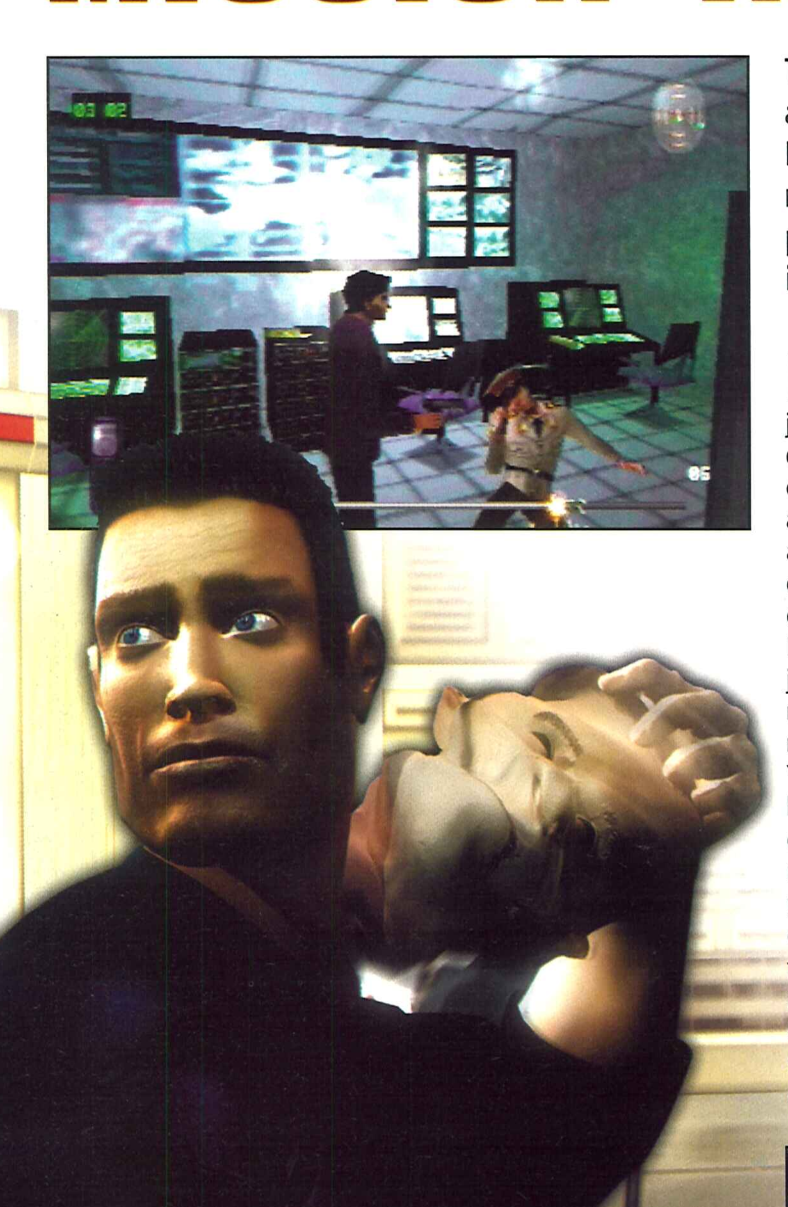
Y próximamente...

El Dr. Slump, la obra más divertida de Akira Toriyama, por fin en vídeo.



El espía de las mil caras

MISSION: IMPOSSIBLE™



Tras su paso por N64, uno de los juegos más aclamados de los últimos años se presenta en PlayStation. Basado en la exitosa película del mismo título, «Mission: Impossible» nos propone una divertida aventura de espías con infinidad de situaciones diferentes por resolver.

Desde luego, lo primero que hay que reconocerle a este juego es su fidelidad al espíritu de la película. Desde el comienzo, con la pegadiza y apropiadísima música del film acompañando a los títulos de crédito, no es difícil darse cuenta de que «Mission: Imposible» no es uno de esos juegos que sólo utilizan un nombre de éxito para después mostrar algo de inferior calidad. Y eso teniendo en cuenta que el hilo argumental, a veces algo confuso e inconexo, no es el mismo, pero es que el juego nos propone multitud de situaciones diferentes que resultarán totalmente reconocibles para aquellos que vieron la película de Tom Cruise. Y es que este es, sin duda, el gran atractivo de este juego: el hecho de incluir más de una veintena de misiones de lo más variado en las que el caracter aventurero prima sobre todos los demás, pero donde tampoco faltan la acción e incluso los saltos. Vamos, que para que os hagáis una idea, básicamente la dificultad de cada misión consiste en saber qué debemos hacer para salir airosos, y después aprovechar las habilidades y los utensilios de última tecnología del protagonista para completarla con éxito.

UN ESPÍA DE VERDAD. Esto significa repasar con minuciosidad las órdenes recibidas, prestar atención a cada detalle, conocer bien las posibilidades de Ethan Hunt y hacer gala de cierta astucia e ►



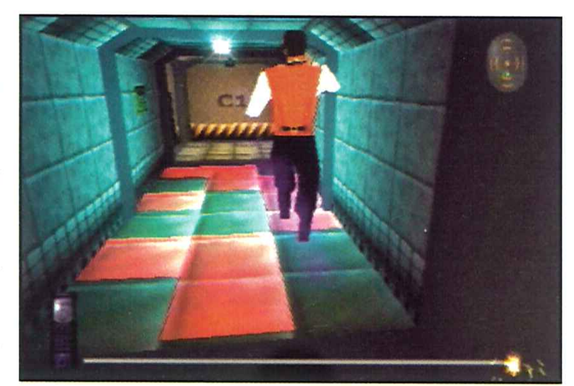
Ethan Hunt se encontrará en muchas ocasiones en situaciones límite, de las que no sólo tendrá que salir airoso, sino también proteger la vida de los inocentes, como sucede en esta escena.

- Tipo: **Aventura de Acción**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**



El juego cuenta con algunas escenas prerenderizadas, que no aparecían en la versión de N64, que muestran algunas situaciones que suceden antes y después de cada misión.

Los aficionados a las AVENTURAS DE ACCIÓN tienen una cita ineludible con Ethan Hunt para compartir con él una AUTÉNTICA PELÍCULA DE ESPIONAJE.



En alguna misión tendremos que hacer gala de nuestra habilidad en el salto, una empresa complicada, ya que el control del personaje en este aspecto no es muy bueno.

Fiel a la película





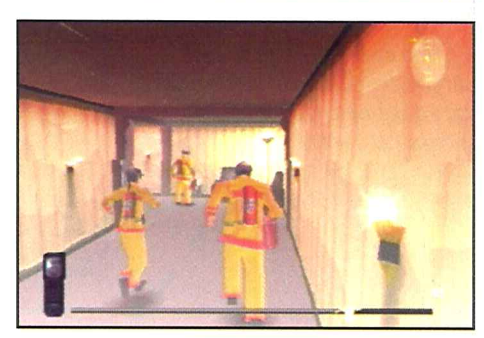


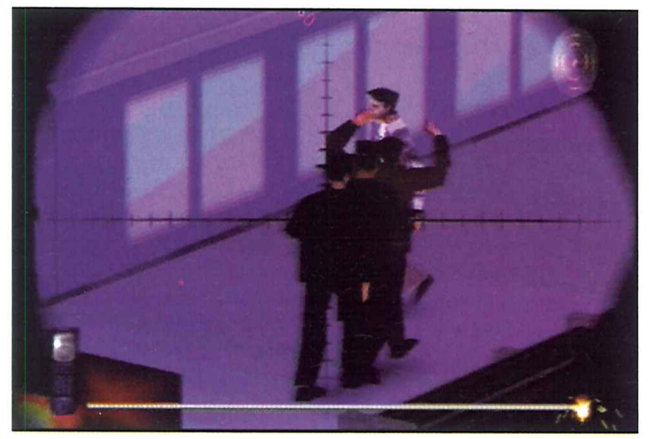


Aunque el argumento es diferente, durante el juego nos encontraremos con situaciones calcadas a las de la película, como la recepción de la embajada, la trepidante escena del tren y, especialmente, la increíble hazaña de recoger la lista NOC del mismísimo cuartel de la CIA. Esta misión es uno de los momentos cumbres del juego, y tanto su planteamiento como su realización son perfectas. Una pasada.





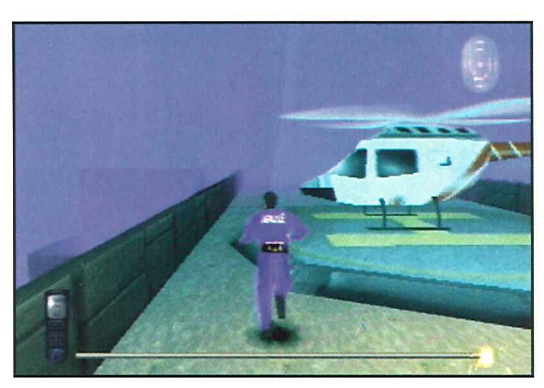




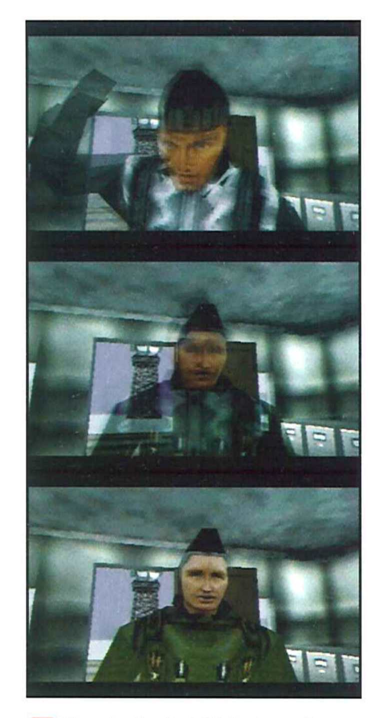
En el juego no faltan los "gadgets" típicos de un espía. En esta ocasión tenemos un rifle de francotirador con el que debemos proteger al propio Ethan, envuelto en una situación complicada.



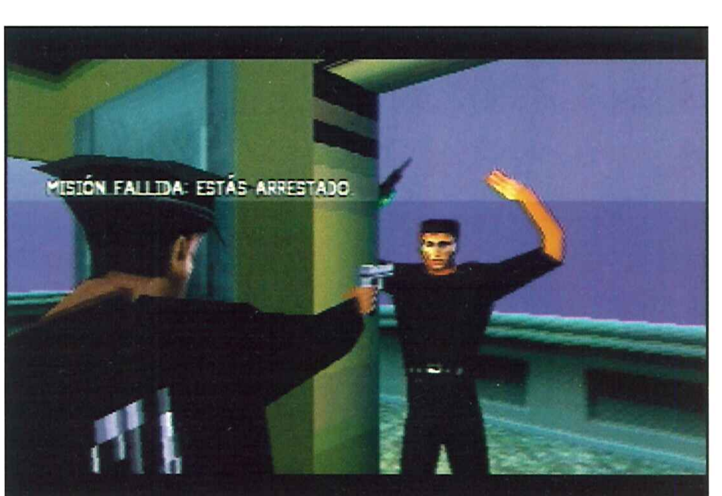
Alternativas: *Juegos de espías tenéis «Metal Gear», del que poco os podemos decir ya, y «Syphon Filter» que, al contrario que «Mission: Impossible», da más prioridad a la acción y a los disparos que a la aventura. En cualquier caso, todos son grandes juegos y, si os gusta el género, no sería ninguna tontería que os hiciérais con los tres.*







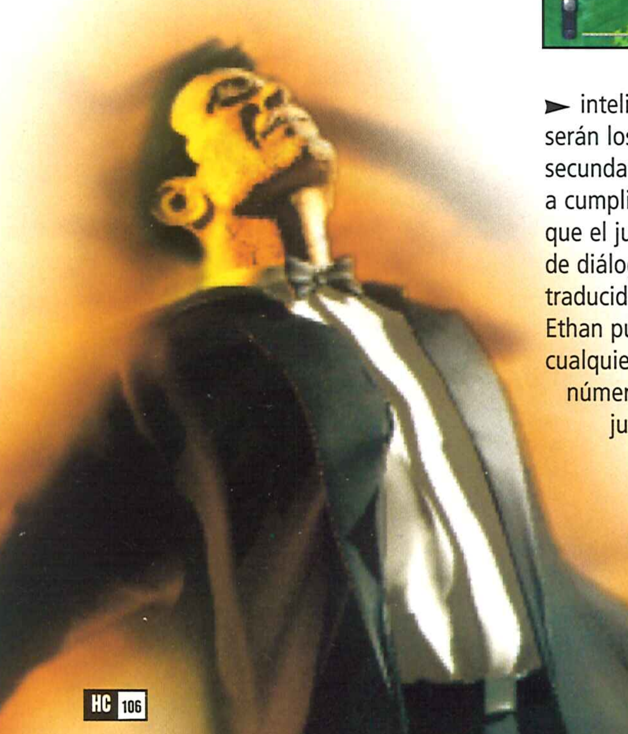
Una de las habilidades más sorprendentes de Ethan Hunt es su capacidad para disfrazarse e incluso para adoptar la fisionomía de cualquier personaje. Ideal para pasar desapercibido.



En muchas de las misiones la prioridad principal consiste en no ser descubiertos. Ya sea disfrazándonos o manteniéndonos ocultos, debemos evitar a toda costa que nos pillen, o la misión se irá al garete.







inteligencia. Incluso a veces serán los propios personajes secundarios quienes nos ayuden a cumplir los objetivos, gracias a que el juego presenta multitud de diálogos -magistralmente traducidos al castellano-, y que Ethan puede interactuar en cualquier momento con los númerosos personajes del juego.

Por todo lo mencionado, «Mission: Impossible» resulta un juego variadísimo, donde cada misión es una historia diferente, emocionante, con un ritmo fluido y una dificultad muy bien ajustada.

Sólo algunos detalles secundarios discutibles, como el control del protagonista (sobre todo en los saltos), o el confuso inventario (en el que es difícil distinguir cada objeto) chirrían un poco dentro de un juego que presenta una factura impecable, y engancha desde la alucinante sintonía inicial.

Manuel del Campo

Gráficos: 88
El nivel general es muy bueno, aunque algo irregular. Los mapeados son enormes y los decorados alcanzan un excelente nivel, pero algunas animaciones son mejorables.

Sonido: 95
La banda sonora -la misma que la de la película con algunos retoques- merecería por sí sola una puntuación alta, pero si le añadimos multitud de voces y en castellano, el resultado es inmejorable.

Jugabilidad: 89
Sólo algunos aspectos del control del protagonista resultan discultibles en un juego cuya dificultad está muy bien ajustada y que se deja jugar sin resultar ni fácil ni difícil.

Diversión: 91
Estamos ante un juego variadísimo, con muchas misiones y muy diferentes entre sí. Emocionante y en ocasiones sorprendente.

Opinión:
«Mission: Impossible» es uno de esos juegos que, una vez que lo empiezas, ya no lo puedes dejar. Las misiones están tan bien planteadas y resultan tan enormemente variadas que parece que estamos viviendo realmente una película de espionaje. Es un juego en el que hay de todo, que hace pensar y que tiene acción, obligándonos a meternos de lleno en el papel de agente secreto.
A pesar de no ofrecer un control perfecto, resulta una aventura sensacional, de las mejores que ha pasado por PlayStation. Que ya es decir.



Un debut a toda velocidad



El estreno de la nueva consola de Sega nos acerca todo un clásico de las recreativas. Ahora, gracias a esta magnífica conversión, vais a poder disfrutar del mismo nivel gráfico, pero con más coches y nuevos modos de juego que ponen la jugabilidad por las nubes.

El juego está a la venta en Japón desde hace ya varios meses, y nosotros pudimos probarlo casi desde el primer día. Quizá por eso ahora esta versión PAL ya no nos sorprende tanto como antes, porque nos hemos acostumbrado a algo que en realidad sitúa a Dreamcast por encima del resto.

No hay que perder de vista que «Sega Rally 2» fue el primer simulador de carreras que tuvo la nueva consola de Sega, y está claro que si la máquina muestra este nivel cuando todavía los programadores no han tenido tiempo de sacarle todo el partido, su futuro se presenta más que esperanzador.

CORAZÓN DE ARCADE

Es obvio decir que el juego es una versión de la máquina recreativa, y por eso incluye un modo arcade similar al del

Pero es en el tema gráfico donde la conversión muestra su mejor cara, dejando clara su capacidad para igualar las prestaciones de la placa AM3.

Una ojeada al juego en marcha sirve para apreciar la presencia de los coches, réplicas excelentes de los modelos reales, con un tamaño y un volumen imponentes.

En cuanto a los fondos, el juego sabe alternar momentos de gran solidez con otros en los que disimula eventuales apuros difuminándolos de forma muy suave en el horizonte.

Con todo, son los pequeños detalles los que consiguen dar lustre al lado más técnico de «Sega Rally 2». Cosas como las transparencias de las lunas traseras, (que permiten ver el interior de la cabina de los coches), la gente que cruza corriendo la carretera, los flashes de las cámaras fotográficas a nuestro paso o las impresionantes repeticiones, sirven para elevar el realismo muy por encima de lo que hasta ahora era normal en una consola doméstica.

NUEVAS POSIBILIDADES

Además, lo bueno de «Sega Rally 2» es que también amplía las prestaciones de la versión arcade. De hecho, el modo más importante es una nueva competición llamada "Ten Years Championship" que se extiende a lo largo de diez temporadas. Cada una consta de cuatro ►



Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Sega**
Distribuidora: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

La recreativa en tu habitación




Los que conocéis la recreativa encontraréis en el modo arcade una reproducción fiel del original. Partís en el puesto dieciséis, y vuestro objetivo es remontar hasta el primero tras atravesar los cuatro circuitos que tiene: Desert, Mountain, Snowy y Riviera.



El nivel gráfico que ofrece «Sega Rally 2» es fantástico. Coches grandes, público en las cunetas, frenadas en el suelo... Incluso difumina con suavidad los fondos que le causan problemas.



DREAMCAST ofrece a los aficionados a «Sega Rally 2» la OCASIÓN de hacer realidad su sueño: tener la RECREATIVA EN CASA.



«Sega Rally 2» es un juego generoso, que premia con nuevos vehículos a los ganadores en cada competición. Este Fiat Seicento tan cuco, por ejemplo, no está entre los coches elegibles desde el principio.



10 Years Championship




Frente a la velocidad sin freno del modo arcade, este otro modo de juego ofrece una competición más realista, porque nos permite adaptar las condiciones técnicas de nuestro coche a las de la carrera. ¿Qué neumático elegir ante una pista nevada? ¿conviene variar el recorrido del volante ante un circuito con curvas muy cerradas? Estos y otros aspectos mecánicos de nuestro coche son importantes para atravesar con éxito las diez temporadas en que se extiende el campeonato. En cada una disputamos cuatro carreras, que pueden desarrollarse en seis circuitos diferentes. Cada uno tiene tres trazados posibles, así que la variedad de juego está asegurada.

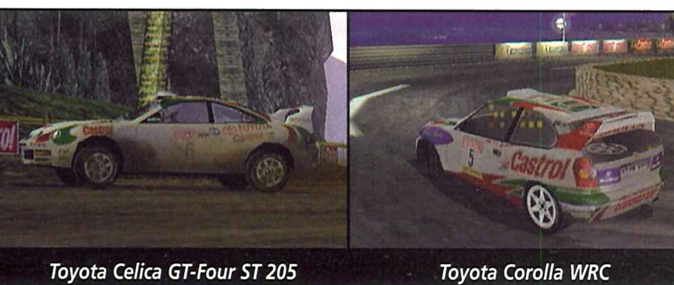



Rally por partida doble





Hasta que Sega ponga en marcha el servicio para poder jugar "on-line", estas partidas a dos jugadores son la única opción para competir contra un rival de carne y hueso. Eso sí, la velocidad es la misma que jugando en solitario.

Peugeot 306 Maxi · *Subaru Impreza WRC'99* · *Toyota Celica GT-Four ST 205* · *Toyota Corolla WRC*

Estos son los ocho bólidos con los que podemos competir en un principio. Como veis, son reproducciones casi perfectas de los modelos reales, aunque en el juego no aparece ni rastro de los pilotos. ¿Dónde se fueron?

Aprende el lenguaje de las señales



Señal azul: Viene una curva, pero no es demasiado peligrosa. Ni siquiera hace falta que frenéis, con trazarla bien es suficiente.



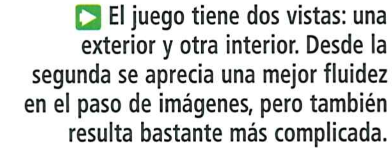
Señal amarilla: Precaución. El color amarillo os indica que hay que reducir la velocidad. Levantar el pie del acelerador puede bastar.



Señal Roja: Peligro, ¡curva muy cerrada! Aquí sí que os hace falta frenar a tope y saber derrapar para no acabar en la cuneta.



Alternativas: Dreamcast llega con varios títulos de carreras, pero de momento ninguno es similar a éste. Ni la fórmula 1 de «Monaco GP2», ni la velocidad de «Speed Devils» son comparables a «Sega Rally 2».



El juego tiene dos vistas: una exterior y otra interior. Desde la segunda se aprecia una mejor fluidez en el paso de imágenes, pero también resulta bastante más complicada.



circuitos, y es aquí donde el juego da rienda suelta a su carácter de simulador ofreciendo todo tipo de posibilidades para configurar la mecánica de nuestro coche.

Las carreras a dobles y el modo contrarreloj sirven de aperitivo para uno de los puntos fuertes del juego: las partidas "on line" a través de Internet, que podrán disputarse cuando Sega tenga disponible la infraestructura necesaria.

¿GATILLOS O PEDALES?

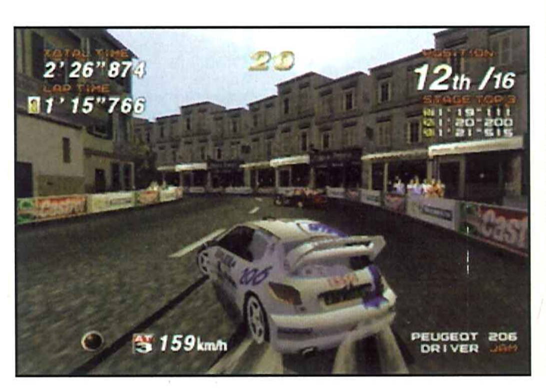
En el control de los coches destaca el novedoso empleo de los dos gatillos del mando de Dreamcast como acelerador y freno. Resulta raro no usar botones para conducir (sólo hay uno para el freno de mano), pero el sistema tiene la ventaja de ofrecer un tacto similar al de los pedales de un coche real.

En cuanto a la técnica en sí, el derrape y el contravolante son claves en «Sega Rally 2». La posición en carrera importa, pero como al final todo es cuestión de llegar a tiempo al siguiente "checkpoint", hay que arañar segundos en cada curva.

La dificultad es alta, pero eso no hace más que añadirle interés a uno de los títulos más atractivos que Dreamcast puede ofrecer en su debut.

Javier Abad





Gráficos: 92
Al principio nos dejó maravillados su indudable calidad, casi similar a la de la recreativa. Después vimos los gráficos de «Soul Calibur» y nos convencimos de que Dreamcast tiene aún mucho margen para mejorar el manejo de los fondos.

Sonido: 85
La música es clavada a la de la recreativa (¿os suena "Go, go, Seega Raaally"?). La ayuda del/la copiloto cantando las curvas viene muy bien, pero mejoraría mucho si tomasen lecciones de castellano.

Jugabilidad: 93
El control es de lo más simple, y el empleo de los gatillos resulta muy intuitivo. La dificultad es elevada, pero ¿y el "gustirrinín" que da cuando por fin pasas ese checkpoint que se te atragantaba?

Diversión: 94
El modo arcade es corto, pero se compensa con la extensión del "Ten Years Championship". Es un juego muy adictivo, y no queremos ni pensar lo que pueden ser las partidas en red.

Opinión:
«Sega Rally 2» es uno de los buques insignias en este desembarco de Dreamcast, y sirve como perfecto primer botón de muestra para ver lo que puede dar de sí el género en la nueva consola.
El nivel gráfico del arcade es perfectamente reconocible en el juego, y los nuevos modos de juego, a falta de probar las partidas "on line", le añaden diversión y duración.
Con un comienzo así, nos retorcemos de gozo pensando en lo que vendrá después.

Valoración 93

¡Prepara tu mejor golpe!



Una vez más, la pandilla más polifacética de Nintendo se ha reunido para ofrecer a los usuarios de Nintendo 64 un divertido juego apto para todos los públicos, esta vez con el noble deporte del golf como protagonista.

En un principio, la idea de un juego de golf posiblemente no desatará pasiones, pero no podemos olvidar que se trata de un juego protagonizado por el personaje más emblemático de Nintendo, lo cual ya es sinónimo de diversión. Además, hay que destacar que este juego ha sido programado por Camelot, el grupo que se encargó del «Everybody´s Golf» para PlayStation, uno de los simuladores de golf más divertidos que han pasado por una consola y que ha estado varias semanas en lo más alto de las listas de ventas en Japón.

Una vez despertado vuestro interés, vamos a ir metiéndonos de lleno ya en el juego. Como suele ser habitual en los cartuchos protagonizados por Mario, contamos con un número bastante elevado de modos de juego, 10 en concreto, suficientes para asegurar diversión para rato.

En cuanto a los personajes, al principio hay 7 disponibles, pero según vayamos ganando estrellas en los diferentes modos de juego, iremos ampliando esta cuenta hasta alcanzar un total de 14 personajes, cada uno de ellos con sus propias características en cuanto a fuerza, control del golpeo de la bola, etc.

En lo referente a los hoyos, existen 3 campos seleccionables al principio (cada uno con 18 hoyos, por supuesto), que se elevarán hasta 6 al ir consiguiendo puntos, a lo que hay que sumarle las pistas del modo mini-golf. Como podéis comprobar, las posibilidades de juego son amplísimas.

TAMBIÉN GOLF "SERIO".

¿Y la simulación? Bueno, como ya os hemos comentado, la mano de los programadores de «Everybody´s Golf» se ha dejado notar en la extraordinaria sencillez del control, que no ofrecerá dificultad a los jugadores menos expertos. Sin embargo, el uso del palo adecuado tiene siempre una gran importancia en la ➤



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Camelot**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Los modos multijugador



STROKE. Este es el modo "normal", en el que gana el jugador que menos golpes haga en cada hoyo.



SKINS. Se concede una "skin" al jugador que menos golpes haga en cada hoyo. Quien tenga más "skins" al final del juego, gana la partida.



CLUB SLOTS. De 2 a 4 jugadores. Se juega con sólo 3 palos, que son elegidos al azar antes de cada hoyo.



MATCH GAME. El jugador que use menos golpes, gana un punto, hasta llegar a 10. Sólo para 2 jugadores.



Gracias al modo de entrenamiento, podremos practicar cualquier hoyo las veces que queramos, eligiendo las condiciones de dirección y fuerza del viento, etc.

MARIO vuelve a N64 con un juego de golf REALISTA y muy JUGABLE y DIVERTIDO a la vez.



Si no tenemos clara la mejor manera de realizar un golpe, podremos activar esta "vista de pájaro" para ver el hoyo desde el aire.









Alternativas:

El único juego de golf existente hasta ahora en Nintendo 64 es «Waialae», pero ni su apartado técnico ni su capacidad para divertir al jugador están a la altura de este excelente «Mario Golf». Desde luego, si te atrae la idea de jugarte un partido de golf en compañía de unos cuantos amigos, la mejor opción es, sin duda, la que aquí te ofrece el incombustible Mario.

Una partida de Mini Golf





Si nos cansamos de los demás modos, cosa bastante difícil, podemos probar a jugar una entretenida partida de mini-golf, en el que pueden participar de 1 a 4 jugadores. Es el modo ideal para novatos, ya que no es muy difícil.





Los modos individuales



GET CHARACTER. El jugador se enfrenta a un determinado personaje oculto en 18 hoyos; si resulta vencedor, podrá seleccionarle a partir de ese momento.



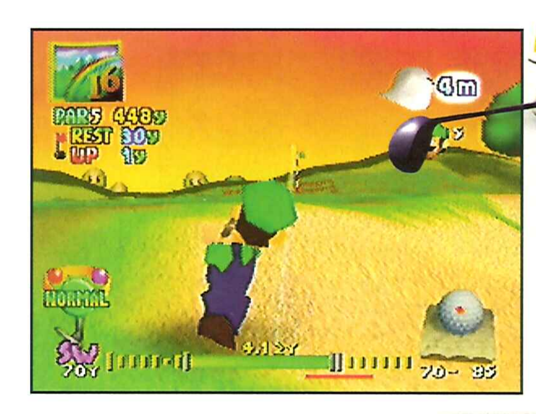
SPEED GAME. Se trata de una especie de time attack, en el que hay que acabar los 18 hoyos en el menor tiempo posible (cuidando también el número de golpes, por supuesto).



RING. En este modo, para ganar una estrella hay que introducir la bola por unos grandes anillos, y además con la obligación de hacer par como mínimo.



TORNEO. El modo principal del juego. Cada vez que acabas bajo par en un hoyo, consigues monedas, con las que luego abrirás nuevos hoyos.



Los primeros hoyos no presentarán muchas dificultades, pero los siguientes nos pondrán a prueba con todo tipo de trampas, como búnkers de arena, lagos, y muchos otros obstáculos.

El ESTILO MARIO se deja notar en todos los hoyos de este DIVERTIDO cartucho.



Tanto los modos normales, como el multijugador o el mini-golf tienen un espíritu simulador pero jugable a la vez.





efectividad de nuestros golpes, y el comportamiento de la bola es bastante realista, tanto, que se ve afectada por las condiciones externas (lluvia, viento, arena, etc.) de una manera bastante convincente.

Una curiosidad a añadir es que este será uno de los primeros juegos que permitan hacer uso del futuro Transfer Pak de Nintendo, que nos permitirá, entre otras cosas, conseguir algunos de los personajes ocultos a través de nuestra Game Boy Color.

En definitiva, tanto si jugamos solos, como si lo hacemos 4 amigos (como siempre, esta es la opción más recomendable), «Mario Golf» puede mantenernos entretenidos durante mucho tiempo. Y no hace falta que seamos una fanáticos conocedores de las habilidades de "El Niño" y compañía para que pasemos un buen rato metiendo la pelotita en el hoyo.

Roberto Ajenjo

Gráficos: 83

El típico "look" Mario, con texturas muy lisas y un tono de sencillez general. Cumplen bien su labor resultando sólidos y dotando al juego de un aire simpático y desenfadado.

Sonido: 84

Como es habitual en los juegos de Mario, el apartado sonoro lleva a cabo su cometido de acompañamiento del juego con melodías simpaticonas.

Jugabilidad: 84

Es algo extraña, pues a pesar de su apariencia arcade tiene bastante de simulador... vamos, que quizás se queda a medio camino entre lo uno y lo otro. Aún así, resulta bastante jugable.

Diversión: 85

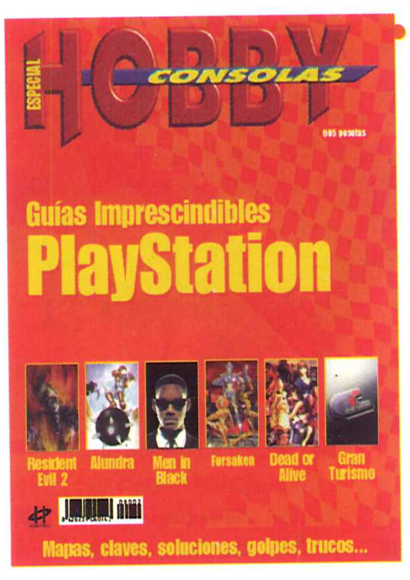
La que se puede sacar de un juego de golf, con el aliciente de contar con los personajes de Mario. Sus multiples modos y los numerosos personajes y campos ocultos aseguran largas horas de diversión... si te gusta el golf.

Opinión:

Repetimos. Partimos de la base de que te tiene que gustar el golf, pues este juego tiene mucho de simulador y, salvo sus protagonistas y su aspecto gráfico que, lógicamente, no es muy realista, te invita a afrontar los hoyos casi como si estuvieras en un partido de verdad. Si te atrae el deporte de la pelota y el palo, sin duda encontrarás un cartucho que, por su notable cantidad de modos de juego y sus múltiples sorpresas, meterás una y otra vez en la ranura de tu consola.

Valoración 84

Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



695 Ptas. • • • **Nº 2**

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas. • • **Nº 3**

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- MEDIEVIL
- SPYRO THE DRAGON

Número 3 ya en tu quiosco

2ª EDICIÓN



795 Ptas. • • • **Nº 1**

- SUPER MARIO64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- S. OF THE EMPIRE
- M. KOMBAT TRIOLOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...



795 Ptas. • • **Nº 2**

- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI´S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

ES UNA PUBLICACIÓN DE



HOBBY PRESS

CUPÓN DE PEDIDO



☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma



El que camina entre dos mundos



El poderoso guerrero inmortal que Acclaim ha creado para derrotar a los peores asesinos de la historia, protagoniza ahora su particular cruzada contra el mal en PlayStation.

Después de haber jugado el impresionante cartucho de Nintendo 64, esperábamos con impaciencia tener entre nuestras manos la versión de «Shadowman» para la consola de Sony. Y después de haberlo probado hemos descubierto que, a priori, mantiene intactos todos los elementos del juego original. Un protagonista capaz de realizar las más variadas acciones que se mueve por un amplísimo mundo de pesadilla recreado en 3D, un aterrador argumento que nos invita a recuperar el poder inmortal de las almas oscuras y unos enemigos que dan miedo no sólo por su aterrador aspecto sino también por comportarse de un modo muy inteligente siguen siendo los puntos fuertes de esta tétrica y agobiante aventura de ultratumba.

MENOR CALIDAD TÉCNICA.

Sin embargo, también es cierto que esta conversión acusa desde el primer momento las diferencias técnicas de PlayStation con respecto a N64, ya que durante todo el juego sufrimos un molesto baile de texturas que, unido a una pixelación más que notable, le otorgan al juego una apariencia bastante menos sólida.

Además, aunque Shadowman también es capaz de actuar simultáneamente con ambas manos, cada vez que hacemos uso de dos objetos la acción se ralentiza considerablemente.

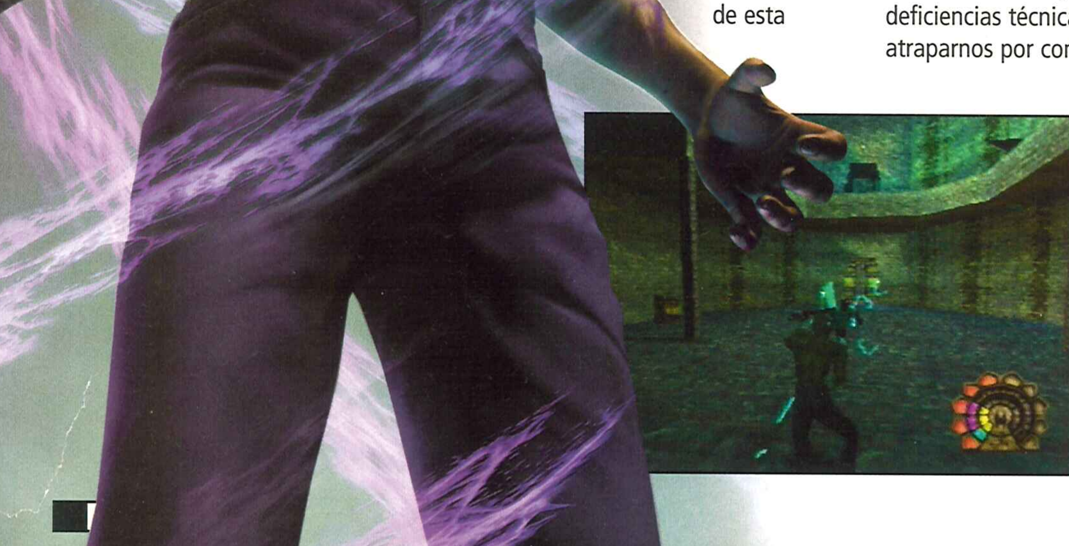
En cualquier caso, lo que no ha variado en absoluto en esta versión es el indudable atractivo de la aventura, que, una vez nos metemos en ella y obviamos las deficiencias técnicas, consigue atraparnos por completo gracias a su envolvente historia y a lo adictivo de su desarrollo.

Un magistral trabajo de doblaje -de lo mejor que hemos podido escuchar-, escenas de vídeo antes y después de cada nivel, y una agobiante ambientación ayudan a que quedemos inmersos en el juego, a pesar de que su argumento a veces se hace demasiado enrrevesado y de que la dificultad de algunos niveles roza la desesperación.

En resumen, «Shadowman» es una aventura 3D de grandes proporciones que encantará a los amantes de las emociones fuertes y los retos casi imposibles, pero cuya realización técnica no ha quedado a la altura de los grandes exponentes del género.

Recomendable para quienes gusten del estilo gore... y no sean muy exigentes con los aspectos gráficos.

David Martinez





- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Este muerto está muy vivo





El protagonista del juego deambula entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Los escenarios del mundo de ultratumba son realmente sombríos -a veces incluso desagradables-, pero los del mundo real tampoco son precisamente un canto a la alegría y al colorido. Vamos, que la ambientación de todo el juego es enormemente tétrica.





El mayor defecto de esta versión es que los píxeles nos acompañarán a lo largo de toda nuestra aventura.

Esta versión ha quedado por DEBAJO de la de N64, sobre todo en el aspecto GRÁFICO.



El protagonista, además de saltar, nadar, bucear, mover bloques y demás habilidades típicas de los aventureros, podrá efectuar dos acciones simultáneas, una con cada mano, como colgarse y disparar.



Gráficos: 80

El excelente trabajo en el diseño de los escenarios queda por encima de su realización técnica, en la que la considerable pixelación empobrece los resultados. Eso sí, los efectos de luz, de lo mejor.

Sonido: 93

El doblaje al castellano roza la perfección, las melodías trasmiten el ambiente gore que envuelve la historia y los efectos de sonido son aterradores. Sin duda, uno de los aspectos más cuidados.

Jugabilidad: 82

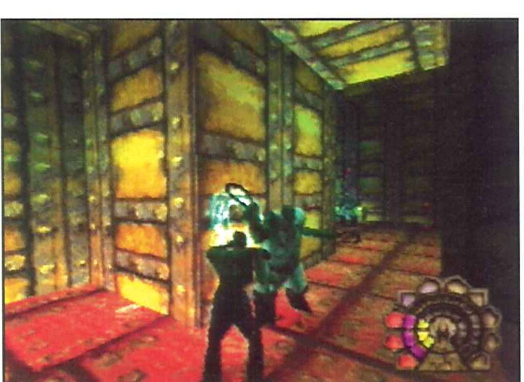
El control no está del todo ajustado, lo que unido a la brusquedad de algunos movimientos, hace que no resulte muy preciso, sobre todo a la hora de saltar y al utilizar ambas manos.

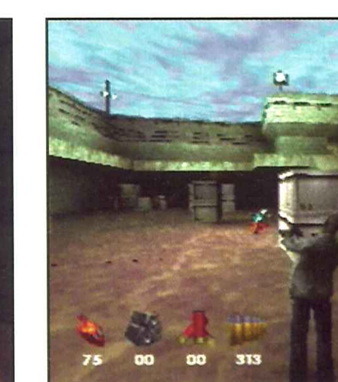
Diversión: 88

Los amantes del gore y los ambientes de ultratumba disfrutarán de lo lindo con las aventuras de Shadowman, aunque la dificultad general del juego es muy elevada, para expertos.

Opinión:

Como habréis deducido si os habéis leído todo el reportaje, «Shadowman» es un gran juego en cuanto a su desarrollo, pero que adolece de ciertas carencias gráficas que han provocado que el resultado final no haya quedado todo lo redondo que se podía esperar, sobre todo después de haber visto el magistral cartucho de N64.
En cualquier caso, estamos ante una aventura impactante y estremecedora con la que tenéis aseguradas horas y horas de angustiosa diversión.







Sin tener unos niveles de acción muy altos, «Shadowman» se centra más en los disparos y en la exploración que en la resolución de puzzles.

Alternativas: *«Soul Reaver» es su mayor rival, puesto que son dos juegos muy parecidos en su planteamiento. Sin embargo, técnicamente «Soul Reaver» queda bastante por encima. Aún así, no perdáis de vista a «Shadowman».*



El desarrollo de esta aventura no está, sin duda, orientado hacia los más pequeños. De hecho, Acclaim ha calificado este juego para mayores de 15 años. Y que no se asusten fácilmente...



Más "trabajitos" para Solid Snake



Justo cuando se anuncia que la secuela del mejor juego para PlayStation de la historia aparecerá en la próxima consola de Sony, Konami recompensa a los incondicionales de «Metal Gear» con el lanzamiento de un interesante -y casi necesario- disco de misiones.

Nunca antes un videojuego había conseguido ofrecer tan altos niveles de realismo, profundidad e inmersión del jugador como «Metal Gear Solid». Sólo así se explica la enorme expectación que ha levantado el lanzamiento de este nuevo título que, tras la coletilla "VR Missions", esconde más de 300 nuevos niveles de entrenamiento para Snake, y que se podrá disfrutar sin el compacto original y a un atractivo precio "Platinum".

LAS HABILIDADES DE SNAKE.

«Metal Gear Solid» ha sido uno de los títulos más vendidos de la historia, y parece que su creador, Kojima, ha querido agradecérselo a sus miles y miles de seguidores con este disco de misiones, en el cual se vuelven a poner a nuestra disposición todas las habilidades del inigualable Solid Snake.

El compacto está estructurado en cuatro tipos de misiones principales -que luego a su vez se subdividen en otras como, por ejemplo, el "time attack"-, que recogen casi todas las posibilidades de juego que vimos en «Metal Gear» bajo el formato de entrenamiento y que deben ser afrontadas de manera sucesiva.

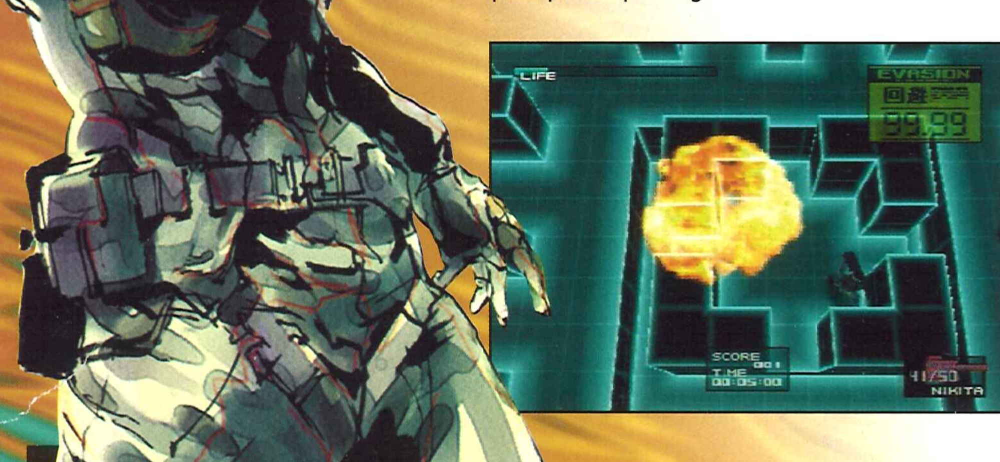
Así, en el modo "Sneaking" debemos poner a prueba nuestra astucia a la hora de esquivar a enemigos y radares en 15 escenarios a los que nos enfrentaremos totalmente desarmados. Por otra parte, en el modo "Weapon" tendremos que poner a prueba nuestra maestría en el uso de todas y cada una de las armas que vimos en el primer «Metal Gear», mientras que en el modo "Advanced" deberemos superar un elevado número de niveles virtuales en las mismas condiciones que en el juego original y donde tendremos a nuestra disposición algunos de los utensilios con los que contamos en la primera aventura de Snake.

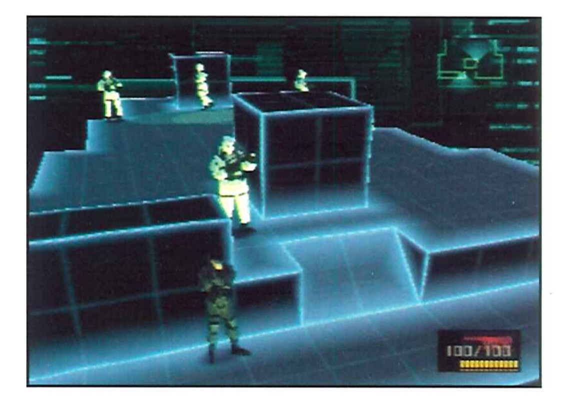
Pero sin duda, el modo más interesante de todo el juego es el que engloba todos los subjuegos, el "Special", en el cual se nos dará la oportunidad de resolver puzzles (a base de eliminar soldados genoma), solucionar misterios (descubrir al asesino), o incluso de controlar al misterioso ninja de «MGS».

Además, los más mitómanos encontrarán alguna que otra sorpresilla, como los vídeos del juego que se mostraron en el Tokio Game Show o en el E3, o la posibilidad de fotografiar a Mei Ling y Naomi Campbell.

Lógicamente, hay que considerar a este compacto como un complemento del juego original, ya que carece de su profundidad argumental y "simplemente" nos presenta un montón de niveles inconexos. Aún así, su atractivo resulta innegable, máxime si tenemos en cuenta lo atractivo de su precio y que también está (al menos los textos) traducido al castellano

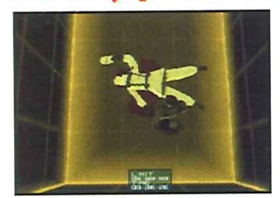
David Martínez

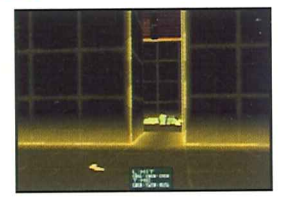




- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **3.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

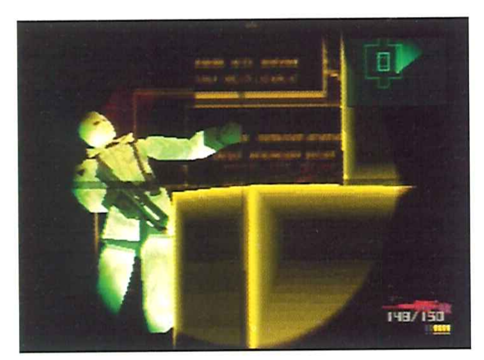
Elemental, querido Snake







Las misiones más originales que nos ofrecerá el juego son las "Mistery", en las que deberemos hacer de auténticos detectives y enfrenarnos a extrañas situaciones que tendremos que resolver sólo con la ayuda de nuestra sagacidad y dotes de observación.



Uno de los modos de juego nos propondrá sucesivas pruebas de puntería en las que deberemos utilizar todas y cada una de las armas del juego original.

«VR Missions» ofrece 300 NUEVAS MISIONES virtuales y se convierte en un título IMPRESCINDIBLE para los incondicionales de Solid Snake.

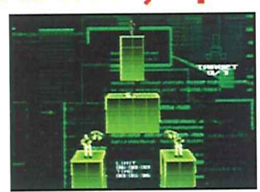


Alternativas: *Mucho nos tememos que si quieres seguir compartiendo aventuras con Solid Snake, no tienes otra alternativa que adquirir este disco de misiones.*

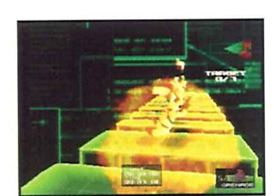


El premio a tanto esfuerzo: poder fotografiar a Naomi y a Mei Ling desde cualquier ángulo y en diferentes posturas.

De la acción, al puzzle



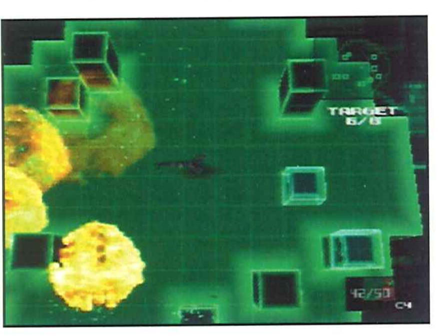




Uno de los modos más originales es el puzzle. En cada nivel se nos exige destruir una serie de objetivos con un sólo movimiento, todo un reto a la inteligencia.



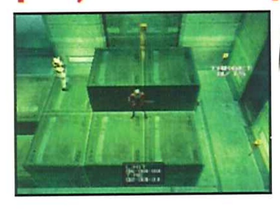
Una de las sorpresas ocultas de «VR Missions» es la posibilidad de disfrutar de los vídeos de presentación proyectados en el E3.

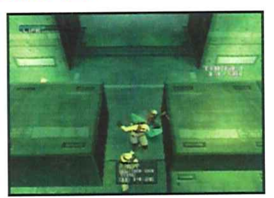


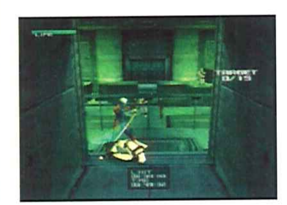




Rápido, silencioso... y mortal







El misterioso Ninja de «MGS» protagoniza algunos niveles que resultan apasionantes y en los que deberemos infiltrarnos de manera silenciosa entre los enemigos. Esta es la única prueba que tiene escenarios "reales".

Gráficos: 80

Al limitarse a escenarios virtuales, la construcción de los decorados resulta repetitiva y sin detalles, aunque personajes y movimientos gozan de la misma calidad que en el compacto original.

Sonido: 89

Buenas melodías y efectos de sonido hiperrealistas completan un apartado en el que sólo se echa en falta el doblaje de las voces (escasas) a nuestro idioma.

Jugabilidad: 93

Este es el único apartado que se mantiene casi intacto con respecto al original, puesto que Solid Snake tendrá que seguir demostrando sus numerosas habilidades.

Diversión: 86

Sus múltiples modos de juego nos tendrán pegados a la consola durante mucho tiempo. Eso sí, al no tener argumento, ni diálogos, ni decorados reales...

Opinión:

«Metal Gear Solid VR Missions» es, básicamente, el modo entrenamiento del juego original pero ampliado y mejorado hasta niveles espectaculares. Esto quiere decir que este compacto carece del genial argumento y la magistral ambientación que llevaron al juego de Konami a lo más alto (no esperéis, por tanto, encontrar "otro «Metal Gear»"), pero lo cierto es que en sus más de 300 misiones descubriremos alicientes más que sobrados para disfrutar durante semanas con las peripecias de nuestro héroe favorito.



Locos del volante

Los juegos de coches abundan en esta primera hornada de Dreamcast. Pero el que Ubi Soft nos presenta no tiene nada que ver con los juegos convencionales. Su propuesta se acerca más al estilo arcade, pero tras su aparente simplicidad se esconde un juego inmenso, cuyo atractivo va aumentando con el tiempo.

SPEED DEVILS

Si queréis haceros una idea aproximada de lo que ofrece este juego, os diría que estamos ante una mezcla entre «Gran Turismo» y «San Francisco Rush», pero esta definición se quedaría a medias. Ubi Soft parece haber recogido algunos de los elementos más atractivos de estos juegos para diseñar un producto con personalidad propia, divertido desde el principio e irresistible cuando descubrimos sus inmensas posibilidades.

Y es que la primera impresión que produce «Speed Devils» es la de ser un juego muy entretenido, con un control suave y sencillo y con un espíritu arcade que se adivina por el diseño de los circuitos, el comportamiento de los coches y ciertos detalles desenfadados.

HASTA AQUÍ, MUY BIEN. Pero cuando todo puede parecer indicar que nos encontramos ante "otro juego de coches", «Speed Devils» empieza a destapar su enorme calidad. Primero con un apartado gráfico impresionante -de lo mejor que hemos visto hasta ahora en Dreamcast-, después con un Modo Campeonato genial -con un planteamiento muy astuto que atrapa progresivamente hasta hacerse apasionante- y, finalmente, dejando caer detalles impagables: ofrecer hasta seis variables distintas para conseguir dinero en las carreras (genial el de superar los radares de la policía), plantearnos retos "mano a mano" con otros corredores, mostrar una conducción muy agresiva por parte de nuestros competidores... Y, por si esto nos parecía poco, el modo para dos jugadores resulta realmente apasionante, ofreciendo hasta cinco modos de juego diferentes, a cuál más original y divertido. Todo este cúmulo de virtudes acaba por hacer de «Speed Devils» un auténtico JUEGAZO, así, con mayúsculas.

Se podrían pedir más coches, más circuitos y, como decía aquel, también la Luna. Pero tal y como está, «Speed Devils» es un excelente y atrevido juego de coches que rebosa calidad gráfica e imaginación por los cuatro costados.

La compañía francesa Ubi se ha "salido" con este juego.

Manuel del Campo



El juego incluye cuatro vistas a elegir, tres exteriores y una interior (en la imagen) todas ellas jugables.



También podremos conectar durante unos instantes una vista trasera para ver quién nos persigue.

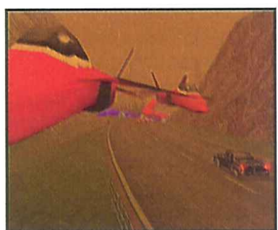
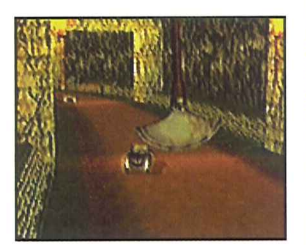




En el Modo Campeonato, los otros coches intentarán echarnos de la carretera.

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Ubi Soft**
Distribuidora: **Ubi Soft**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Imprevistos

En todos los circuitos nos encontraremos con curiosos elementos que pueden perjudicar nuestro recorrido. Algunos son tan sorprendentes como espectaculares.



«Speed Devils» encierra mucha MÁS CALIDAD de la que aparenta. Es un juego realmente SENSACIONAL.



El modo para dos jugadores incluye hasta cinco modalidades diferentes, todas ellas muy divertidas, tomando como base variables de tiempo, ventajas... Genial.

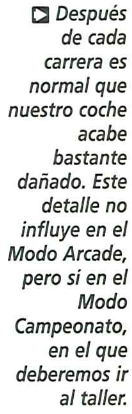




Los firmes por los que circulemos influirán notablemente en la conducción de los vehículos. Correremos sobre asfalto, arena, empedrados, hierba...



Fiel a su espíritu arcade, el comportamiento de los coches en las colisiones puede no resultar demasiado real, pero sí muy adecuado al estilo de juego que plantea.



Después de cada carrera es normal que nuestro coche acabe bastante dañado. Este detalle no influye en el Modo Arcade, pero sí en el Modo Campeonato, en el que deberemos ir al taller.



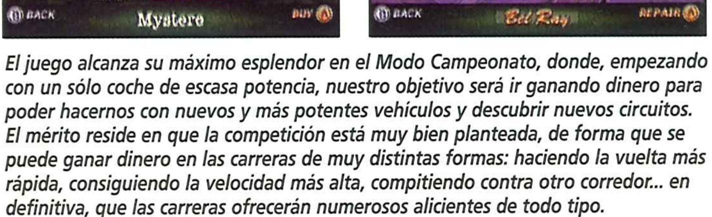
Modo Campeonato











El juego alcanza su máximo esplendor en el Modo Campeonato, donde, empezando con un sólo coche de escasa potencia, nuestro objetivo será ir ganando dinero para poder hacernos con nuevos y más potentes vehículos y descubrir nuevos circuitos. El mérito reside en que la competición está muy bien planteada, de forma que se puede ganar dinero en las carreras de muy distintas formas: haciendo la vuelta más rápida, consiguiendo la velocidad más alta, compitiendo contra otro corredor... en definitiva, que las carreras ofrecerán numerosos alicientes de todo tipo.

Me lo repita, por favor







Después de cada carrera tendremos la oportunidad de ver de forma íntegra la repetición de la competición, con la utilización de diferentes cámaras para darle un aire más espectacular. Además, una revolucionaria novedad es que podremos escoger seguir la trayectoria de cualquier coche, no sólo del nuestro.

Los recorridos pueden ser nocturnos, diurnos, vespertinos, con nueve, lluvia, niebla, sol...

Alternativas:

Dentro del estilo que propone, no hay nada parecido todavía en Dreamcast. En velocidad, para rallies tenéis el también excelente «Sega Rally» y en F-1, «Monaco GP». Pero el estilo que propone es, por el momento, único.



El juego cuenta con 12 circuitos muy extensos, que presentan diferentes variantes y que pueden recorrerse en ambos sentidos.



Dentro del modo arcade podemos participar también en una modalidad de Time Attack, compitiendo contra el cronómetro, y con la aparición del siempre agradecido coche fantasma, que será la mejor referencia para comprobar el recorrido de nuestra mejor vuelta.

«Speed Devils» posee una jugabilidad TOTAL y resulta enormemente DIVERTIDO desde el PRIMER MOMENTO.



Coches de todos los colores







El juego presenta doce modelos de coches diferentes, a los cuales se les puede cambiar el color con 16 opciones diferentes para cada uno. Además, en el Modo Campeonato se les pueden aplicar diferentes mejoras mecánicas, que pueden variar sensiblemente el aspecto de cada coche. Su estilo genuinamente americano es realmente atractivo.

Gráficos: 92

El aspecto del juego es soberbio, los escenarios son muy sólidos y detallados, la sensación de velocidad excelente y el diseño de los coches brillante, con unos efectos de reflejos alucinantes. Una pasada, vamos.

Sonido: 82

Quizás es el aspecto más flojo del juego. Sin llegar a resultar molesto, tampoco aporta nada a la calidad general, aunque algunas melodías son divertidas.

Jugabilidad: 93

Cuesta encontrar un juego con un control tan exquisito, tan sencillo y tan suave. La dificultad viene marcada por el diseño de los circuitos y el comportamiento de nuestros rivales.

Diversión: 94

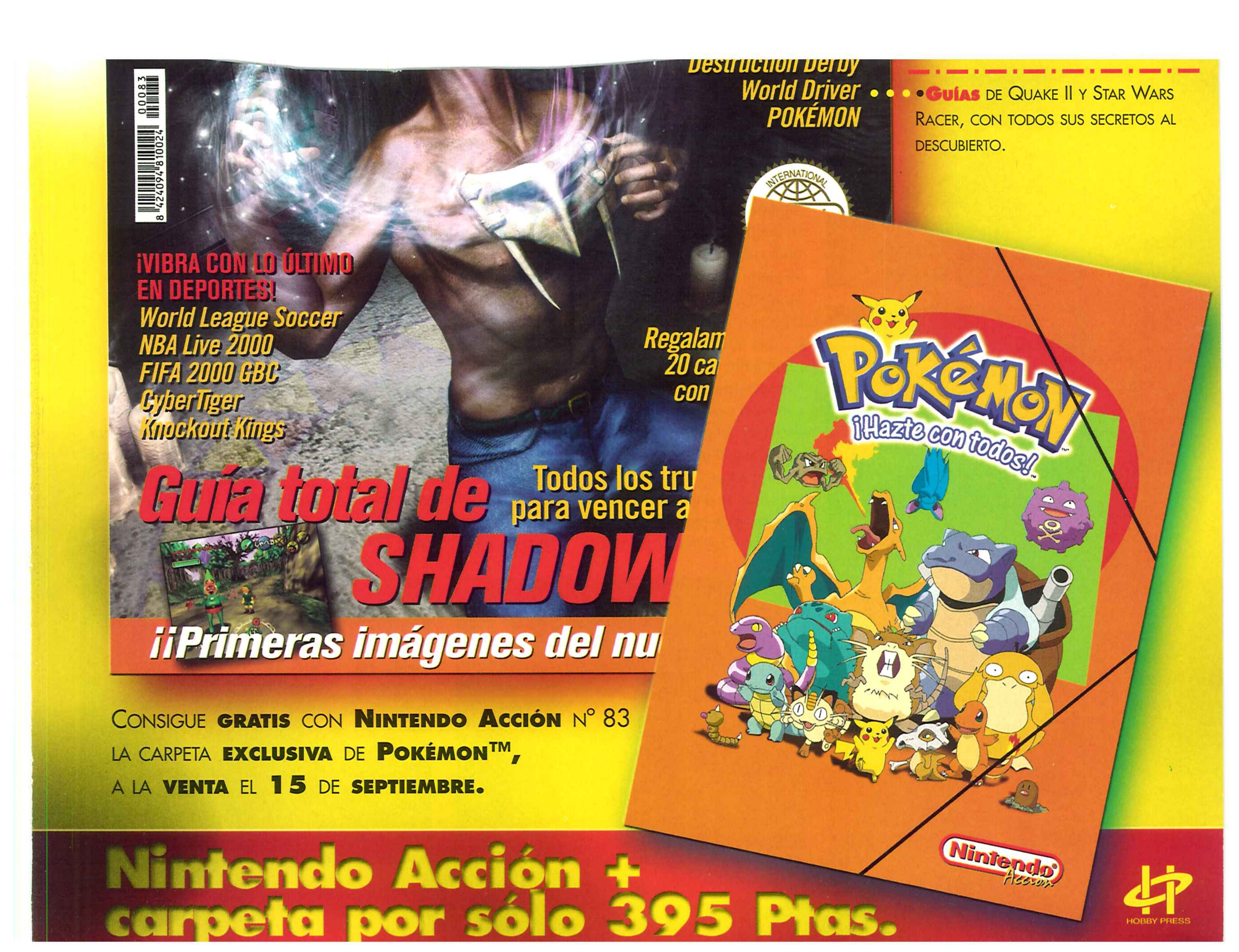
Simplemente por su estilo arcade ya resulta muy divertido, pero con el Modo Campeonato y las opciones para dos jugadores tienes, además, juego para rato.

Opinión:

Es gratificante comprobar cómo en un género tan clásico como el de los coches, Dreamcast tiene mucho nuevo que ofrecer. «Speed Devils» se convierte en uno de los primeros exponentes que demuestran que aprovechando la tecnología a su disposición y echándole algo de imaginación se puede hacer un juego diferente, impactante, en el que todo está pensado para divertir.

No es que sea revolucionario, pero gráficamente es espectacular y ofrece unas enormes posibilidades de juego. Sensacional.

Valoración 93


Destruction Derby
World Driver
POKÉMON
¡VIBRA CON LO ÚLTIMO EN DEPORTES!
World League Soccer
NBA Live 2000
FIFA 2000 GBC
CyberTiger
Knockout Kings
Guía total de
SHADOW
Todos los tru
para vencer a
¡¡Primeras imágenes del nu
POKÉMON
¡Hazte con todos!
Nintendo Acción
•Guías de Quake II y Star Wars Racer, con todos sus secretos al descubierto.
Consigue gratis con Nintendo Acción nº 83 la carpeta exclusiva de Pokémon™, a la venta el 15 de septiembre.
Nintendo Acción + carpeta por sólo 395 Ptas.
HOBBY PRESS





Cada personaje tiene su propio movimiento especial. Para realizarlo, sólo tenéis que llenar esa barra que aparece en pantalla (lo conseguís al hacer piruetas) y... ¡a volar!



Seamos educados y comencemos con las presentaciones.

El tal Tony Hawk es algo así como el Ronaldo de este deporte, un tío capaz de hacer todo tipo de acrobacias y vivir para contarlo. Lo bueno es que su juego no es sólo para fanáticos, sino que tiene diversión de sobra incluso para los que no hayáis visto un monopatín en vuestra vida.

El secreto está en una conexión casi perfecta entre las acciones del personaje en pantalla y el mando de control, de forma que el juego transmite una extraordinaria sensación de poder hacer cualquier "burrada" que se os ocurra, por arriesgada que sea.

La conseguida naturalidad con que fluyen las animaciones y la libertad para explorar los escenarios proporciona una puesta en escena totalmente realista, y a esto se le une un manejo sencillo en sus principios básicos (saltar, girar, etc.), pero que con el avance nos exige el dominio de las técnicas más complicadas.

UN MANEJO CASI REAL

La forma de realizar las piruetas es similar a la que se utiliza para ejecutar los movimientos especiales en los juegos de lucha (conviene incluso hacer combos que enlacen varias). Podéis aprovechar cualquier rampa o desnivel del escenario para daros impulso, con la única condición de que seáis capaces de aterrizar sanos y salvos.

¿Y cual es la mecánica de juego? El modo principal plantea una serie de objetivos en cada escenario para poder acceder al siguiente, ya sea sumar una cifra de puntos (cada pirueta puntúa), destrozar señales de tráfico o hallar un ítem oculto.

Además, existe también un interesante modo multijugador en el que podéis demostrarle a un amigo que no hay nadie que domine el monopatín en PlayStation mejor que vosotros.

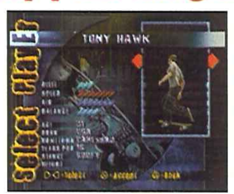
Javier Abad





Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Activision**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Tony y sus colegas





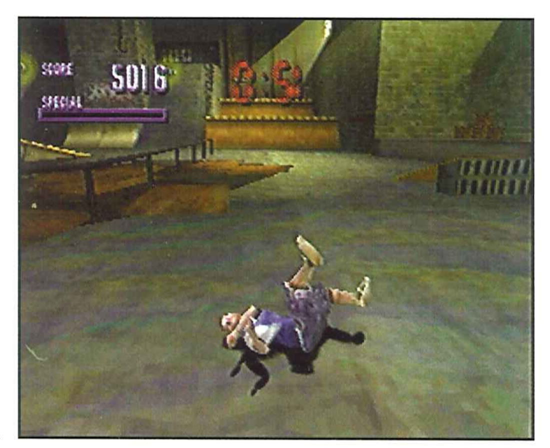
Tony Hawk es el personaje más conocido de los diez que podéis seleccionar en el juego, pero el resto también son "skaters" reales. Cada uno os permite elegir un monopatín con diferente diseño de la tabla y diversas características de velocidad, equilibrio o giro. ¡Incluso podéis cambiar el color de las ruedas!



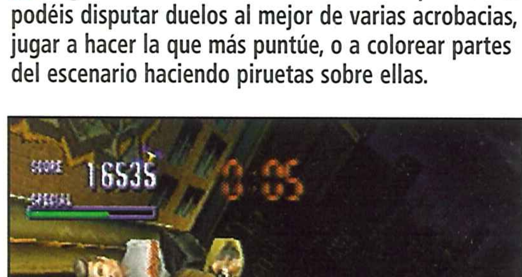
El genial modo a dobles tiene tres competiciones: podéis disputar duelos al mejor de varias acrobacias, jugar a hacer la que más puntúe, o a colorear partes del escenario haciendo piruetas sobre ellas.



Cada movimiento especial obtiene una recompensa, pero si los repetís demasiado baja la puntuación.



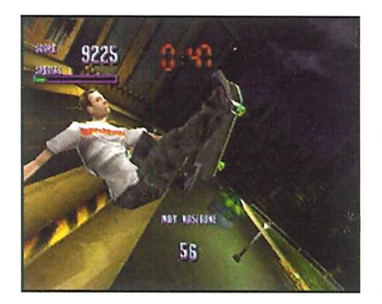
Aprender a aterrizar es uno de los retos más difíciles del juego. Si os caéis, el salto que intentabais hacer no puntúa.



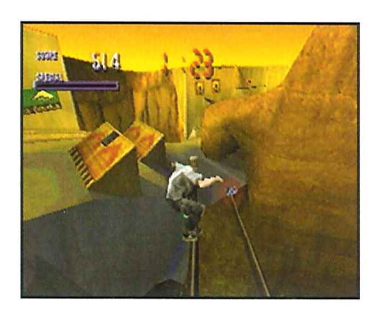


Cualquier parte del escenario vale para tomar impulso y saltar. Cuanto más alto, más tiempo para hacer combos.

Alternativas: *El skateboard no es un deporte que se haya prodigado mucho hasta ahora. Los juegos de snowboard son los que más se parecen a éste, y el mejor de ellos es «Coolboarders 3».*







Objetivos sobre ruedas







El modo de juego principal se desarrolla a lo largo de diez escenarios, y en cada uno se nos plantean cinco objetivos que cumplir para poder acceder a los siguientes. Los retos pueden ir desde conseguir una serie de puntos haciendo piruetas hasta encontrar las letras de la palabra "skate", pasando por romper algo o encontrar una cinta de vídeo escondida.

Las GENIALES ANIMACIONES captan todo el RIESGO y el ESPECTÁCULO que acompañan a este deporte.

Gráficos: 93

El trabajo de "motion capture" es soberbio, y se refleja en la gran calidad de las animaciones. Además, los escenarios son muy extensos y podemos utilizar cualquier elemento para realizar los saltos.

Sonido: 95

Una de las mejores bandas sonoras que podéis encontrar (si os gusta la música cañera, claro). Mucho guitarreo y cantantes dejándose la garganta en el empeño. Merece la pena jugar sólo para escucharla.

Jugabilidad: 84

El control es totalmente fiable, y ofrece un montón de posibilidades de movimiento. Cuesta llegar a dominarlo, pero lo malo es que cuando lo consigues te puedes acabar el juego con cualquier personaje, porque no hay variedad.

Diversión: 85

Los inicios son extraordinariamente adictivos, pero luego te das cuenta de que el juego no es muy largo y te quedas con ganas de más.
Los modos para dos jugadores mejoran este apartado.

Opinión:

Pocos simuladores deportivos ofrecen unas animaciones tan reales y espectaculares como «Tony Hawk´s Pro Skater», y tampoco hay muchos que consigan esta conexión tan estrecha entre los movimientos en pantalla y vuestro mando de control.
La idea de hacer combos y piruetas para conseguir puntos resulta muy atractiva, pero al modo de juego principal le falta un poco más de profundidad. Aun así, un impresionante juego de skate.

Valoración 86

Europa en juego



Poseer la licencia oficial de la UEFA es por sí solo un gran reclamo para los aficionados a los simuladores del deporte rey, pero si además le añadimos unos buenos gráficos y altas dosis de jugabilidad, entonces el resultado es... «UEFA Striker».



Bajo el prestigioso nombre de la asociación más importante del fútbol europeo, nace un nuevo título que ofrece como principales alicientes un sistema de control muy sencillo y un apartado técnico notable, además de estar protagonizado por jugadores con nombres reales.

Fijándonos en el aspecto técnico vemos que, sin llegar a alcanzar el nivel de los grandes del género, este juego muestra una calidad más que respetable, sobre todo en el diseño de los jugadores, en cada uno de los cuales se han empleado hasta 250 polígonos. El tema de las animaciones, sin embargo, podía haberse depurado un poco más, pues se aprecian algunos pequeños saltos que pueden molestar un poco hasta que nos acostumbramos a ellos. En general, se trata de un juego de una muy buena calidad técnica.

MUCHAS POSIBILIDADES DE JUEGO.

Uno de los aspectos más importantes en cualquier simulador de fútbol es la variedad de opciones que nos ofrezca, y «UEFA Striker» cumple en este sentido.

De momento, el número de modos disponibles es más que suficiente, 7 desde el principio, a los que se pueden ir añadiendo algunos más al ir pasando pruebas en el modo de entrenamiento. Vamos, que en este aspecto está bien dotado.

Y respecto a la jugabilidad, hay que decir que posee un estilo muy personal y algo complicado de clasificar. Se le ha concedido más importancia al juego en equipo que a las individualidades, de modo que nos veremos obligados a engarzar jugada tras jugada a base de pases para poder marcar goles, en lugar de dedicarnos a hacer regates y demás. Esto provoca que este juego se asemeje más a la saga «ISS» que a «FIFA», pero el caso es que el necesario período de adaptación al sistema de juego, como consecuencia de su elaborado control, lo convierte en un título más realista que la saga de Konami.

Para ubicarlo aún más, podemos decir que «UEFA STriker» es muy parecido a «UEFA Champions League», con unos gráficos ligeramente superiores, pero un poco menos jugable.

En definitiva, un muy buen simulador de fútbol, pero que no ofrece nada revolucionario.

Roberto Ajenjo





Los nombres de los jugadores son reales, aunque no los de los equipos, que son los nombres de las ciudades a las que representan con algunas modificaciones.

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Rage Software**
Distribuidora: **Infogrames**
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

El entrenamiento es necesario






El modo de entrenamiento adquiere una gran importancia en «UEFA Striker», ya que aparte de servirnos para practicar algunos lances del juego, como el ataque, la defensa o las jugadas ensayadas, cuando pasemos sus pruebas nos irá abriendo paso a determinados torneos ocultos, inaccesibles de otra manera.



Las opciones de configuración no son tan amplias como las de «FIFA», pero sí son suficientes como para ajustar perfectamente los equipos a nuestras preferencias personales.





Las repeticiones nos permiten ver de una forma bastante espectacular nuestras mejores jugadas, además de mostrarnos la buena calidad gráfica de este título.

Alternativas: *Antes de decantarte por ningún juego de fútbol, espera a que salgan el mes próximo «FIFA 2000» y «Esto es fútbol».*



Los comentarios son un poco sosetes y el comentarista no es nadie conocido, pero al menos están en castellano.

Gráficos: 88

El diseño de los estadios y de los jugadores es ciertamente impecable y detallado, aunque las animaciones presentan algunos pequeños fallos que, sin desmerecer demasiado, hacen descender un poco la nota.

Sonido: 84

Unos correctos, aunque un poco artificiales, comentarios en español amenizan el desarrollo de los partidos, mientras que los efectos son adecuados y tienen calidad suficiente para cumplir su misión.

Jugabilidad: 87

Su control, que resulta sencillo pero completo a la vez, da un toque de realismo al desarrollo de los partidos, aunque la verdad es que no resulta fácil sacarle todo el jugo desde el principio.

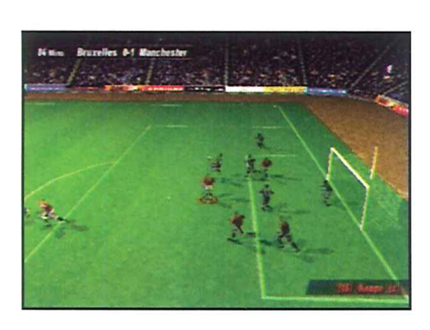
Diversión: 89

El elevado número de modos y sus amplias posibilidades jugables le aseguran una larga vida, aunque se echan en falta algunos equipos sudamericanos (Brasil, Argentina...) Muy divertido en general.

Opinión:

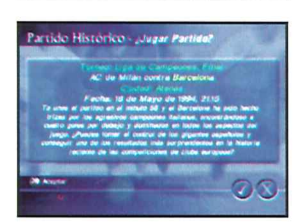
La apuesta de Infogrames en este género queda a medio camino entre la simulación de «FIFA» y la facilidad de control de «ISS». Quizá se asemeje más al «UEFA Champions League», sobre todo en el campo jugable. El apartado técnico salva el lance con notable alto, mientras que los comentarios en castellano y los numerosos modos de juego redondean un muy buen juego, pero al que le falta un poco de chispa para alcanzar la élite.

Valoración 87

Modos más que suficientes

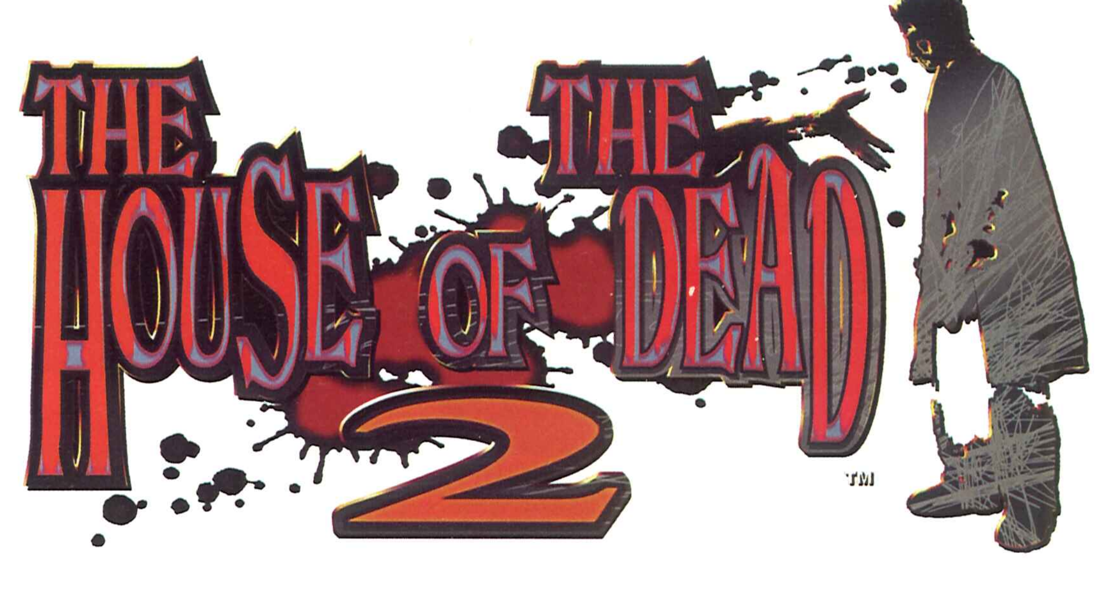





«UEFA Striker» ofrece numerosos modos de juego. Hay una liga (formada por diferentes equipos europeos), copa, trofeos, eliminatorias, retos históricos... y hasta algunos modos ocultos, que podremos jugar tanto con clubes como con selecciones nacionales.

Solo contra los zombies

Esta apabullante versión para Dreamcast del popular arcade de disparos de Sega iguala a la recreativa original en el apartado gráfico, e incluso la supera en posibilidades de juego.



Por si a alguien le quedaba aún alguna duda acerca de la potencia de la nueva consola de Sega, aquí llega «The House of the Dead 2» para despejarlas. En este arcade de disparos, tanto los escenarios como los monstruos están increíblemente bien modelados, y la acción se desarrolla con una rapidez impresionante, tanta como en la propia recreativa.

Resulta asombrosa la capacidad de Dreamcast, que no ha tenido ningún problema a la hora de emular uno de los juegos que exprime más a fondo la potencia de la placa Naomi.

Pero es que, además, esta perfección técnica se ve acompañada de cuatro variados modos de juego, que amplían sensiblemente las posibilidades de diversión que ofrece la recreativa original.

VARIOS MODOS DE JUEGO. Así, el modo "Original" es idéntico al que disfrutamos en los salones: destrozar monstruo tras monstruo y derrotar a los jefes al final de cada fase, permitiéndonos cambiar algunos parámetros, como el nivel de daño de las balas o el número de ellas que podemos disparar sin tener que recargar.

Por su parte, el desarrollo del modo "Arcade" es igual que el "Original", pero permite seleccionar el número de vidas y continuaciones. Pero lo realmente interesante es que se han incorporado dos modos más de juego, el "Boss Mode" y el "Practice", que alargan la terrorífica vida de «The House of the Dead 2».

Y es que la notable duración del juego -para tratarse de un arcade de disparos-, es el punto que, junto a un apartado gráfico de fábula, marca la diferencia entre «The House of the Dead 2» y cualquier otro juego de este género que hayáis visto nunca en una consola.

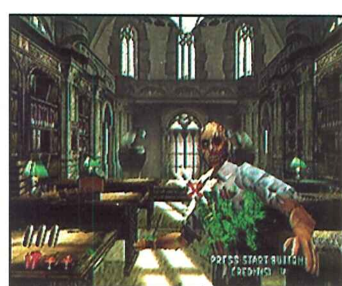
Así, en determinados puntos de cada nivel aparecen varias personas perseguidas por monstruos que, si conseguimos rescatarlas, nos abrirán nuevas rutas. Esto significa que no hay una sola manera de terminar el juego, lo que incita a jugarlo varias veces hasta que consigamos abrir todas las posibles rutas. Además, no es precisamente un juego fácil, por lo que simplemente terminarlo os llevará algún tiempo.

En resumen, Sega ha conseguido una conversión perfecta, cuya calidad (para que os hagáis una idea), supera de lejos al hasta ahora imbatible «Time Crisis» de PlayStation.

No sabemos si Sega va a lanzar próximamente un arcade de disparos mejor que éste, pero con «The House of the Dead 2» ha dado de lleno en la diana.

Rubén J. Navarro.





- Tipo: **Arcade de disparos**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **13.990 ptas.** (con pistola)
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

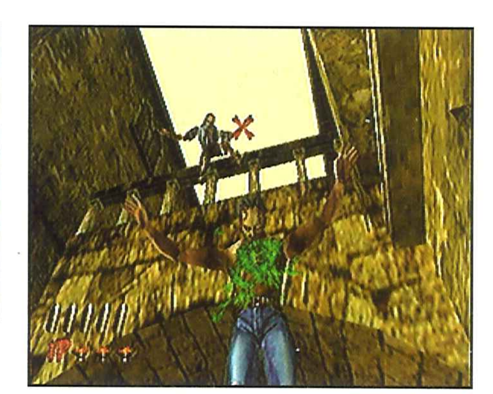
Conoce a tu enemigo





El "Boss Mode" nos permite enfrentarnos directamente con los jefes de cada nivel sin necesidad de acabar cada fase. Nos vendrá muy bien para depurar las técnicas para vencerlos después en el juego propiamente dicho.

Para avanzar podremos seguir varias rutas, que se irán abriendo dependiendo de los rehenes que vayamos rescatando.



Sega nos ofrece el primer juego de disparo para DREAMCAST, y el mejor jamas visto en consola alguna.





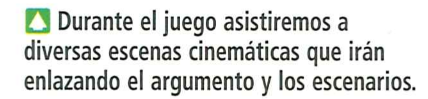
Los niveles de acción que se alcanzan en este juego son, sencillamente, alucinantes, y los monstruos no dejarán de atacarnos ni un solo segundo.



Alternativas: *Es el primer y único juego de estas características disponible para Dreamcast. No hay, por tanto, ninguna alternativa... ¡ni falta que hace!*

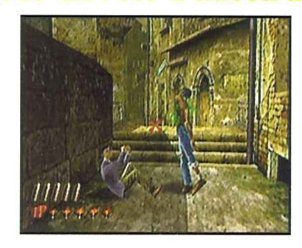
¡Vívelo con la Dreamcast Gun!

El juego se venderá junto a la pistola de luz diseñada por Sega para la ocasión. Aunque con el pad de Dreamcast el control resulta muy preciso, no es comparable a la sensación de jugar con la pistola. Unidlo a un televisor panorámico y será como jugar en la recreativa.



Durante el juego asistiremos a diversas escenas cinemáticas que irán enlazando el argumento y los escenarios.

Todo un reto a nuestra habilidad





El modo "Training" resulta tan divertido y variado que casi puede ser considerado como un juego aparte. Aunque en teoría sirve para practicar distintos aspectos del juego, como salvar a tiempo a las víctimas de los monstruos, su dificultad inicial es muy alta, sobre todo porque el número de balas que tenemos es limitado.

Gráficos: 89

Es la recreativa, ni más, ni menos. Esto quiere decir que tanto los decorados como los monstruos presentan un aspecto impecable y todo se mueve con una enorme suavidad. Pero también hay que reconocer que esto se consigue gracias a que son gráficos pregrabados que se mueven automáticamente y sin que nosotros tengamos ningún control sobre ellos. Aún así, impactantes.

Sonido: 88

Las melodías contribuyen a crear la atmósfera de terror y acompañan a los realistas sonidos de los disparos. Las voces de los personajes están en inglés, pero tampoco importa mucho.

Jugabilidad: 95

Disparar y disparar. En este apartado, ninguna pega, incluso jugando con el mando.

Diversión: 88

Sin duda, los arcades de disparos resultan divertidísimos por naturaleza y este título no es una excepción, más bien al contario. Lo que ocurre es que su esperanza de vida no es muy larga.

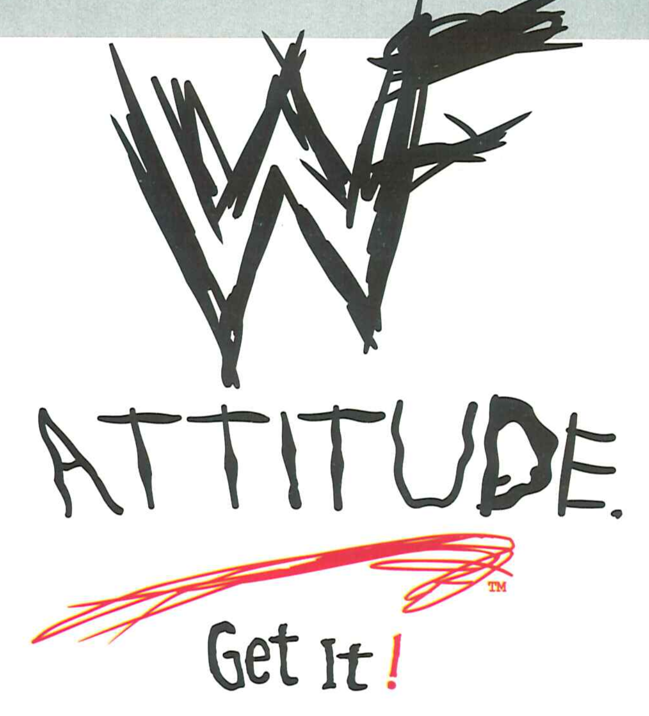
Opinión:

Tener «The House of the Dead 2» es como tener la recreativa en casa... con todo lo que ello conlleva. Es decir, que este juego proporciona momentos de emoción y diversión intensísimos y, hoy por hoy, no existe ningún arcade de disparos ni parecido en ninguna otra consola. Pero, por otra parte, se trata de un juego limitado por su propio concepto.
Eso sí, si te gustan los juegos de pistola, vas a alucinar.

Valoración 89

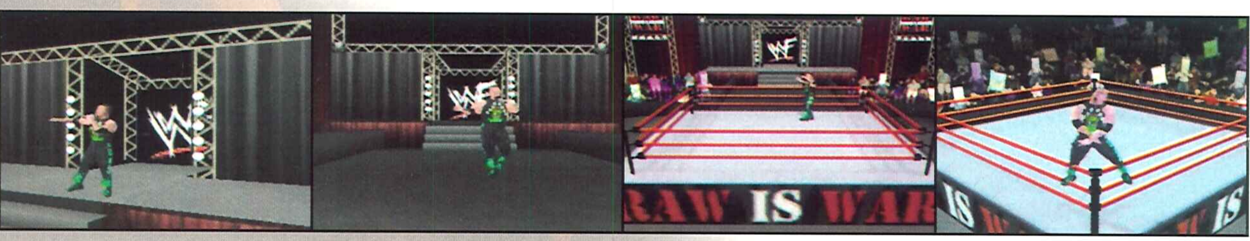
¡Puro espectáculo!

La escasez de juegos de lucha para Nintendo 64 hace que cada nueva incorporación sea bienvenida, y más si se trata de un título tan bien realizado como este «Attitude», la esperada continuación de «Warzone».









Uno de los mayores atractivos de «Attitude» son las intros específicas y muy extensas para cada luchador, las cuales están creadas con el mismo motor del juego.

Sobre la base del juego anterior, que ya funcionaba a las mil maravillas, Acclaim ha introducido multitud de mejoras para dar forma a «Attitude», siendo la más evidente la impresionante calidad gráfica de los luchadores.

Éstos cuentan ahora con un mayor número de polígonos, excelentes texturas para darles volumen y un gran lujo de detalles. Estas mejoras visuales, conjuntadas con una excelente aplicación de las técnicas de captura de movimiento, dan como resultado unos luchadores de wrestling hiperrealistas, los más creíbles que hayáis visto jamás, superando incluso a los de «WCW/nWO Revenge», su principal competidor. De echo, si en «Revenge» los movimientos eran algo "robóticos", en «Attitude» todo es suavidad, realismo y rapidez.

Toda la plantilla de luchadores ha sido actualizada a la nueva temporada, y se ha duplicado el número a 30, más otros 10 ocultos que iremos consiguiendo, una cifra que no llega a alcanzar a los 60 luchadores de «Revenge», pero que, sin duda, da mucho de sí.

UNA OFERTA MUY AMPLIA

Este despliegue técnico está respaldado por una enorme y sorprendente cantidad de modos de juego -más de 20-, que hacen de «Attitude» uno de los juegos de lucha más variados de cualquier plataforma.

Igual de variados son los distintos ataques de los luchadores, cuya suma asciende a ¡más de 300 golpes distintos! Lo único que se echa en falta es un tutorial para hacer más asequible esta inmensa variedad de golpes a los jugadores novatos. Porque, aunque éstos también pueden disfrutar igualmente de «Attitude» desde el principio, estamos ante un juego profundo al que se le pueden dedicar meses antes de llegar a dominarlo por completo.

Por lo demás, «Attitude» es puro wrestling: igual de espectacular, rápido y alocado que el deporte real, en especial en la modalidad multijugador, que es de las más divertidas que vais a encontrar.

Esta versión de N64 se beneficia, además, de la rapidez del cartucho, lo que supone la eliminación de los molestos y lentos tiempos de carga que caracterizan a la de PlayStation.

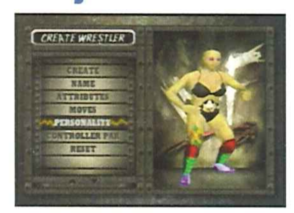
Si estabais esperando un juego de lucha que hiciera justicia a la potencia de N64, no busquéis más: «WF Attitude» es vuestro juego.

Rubén J. Navarro



- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim España**
- Precio: **10.490 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Las mujeres también luchan

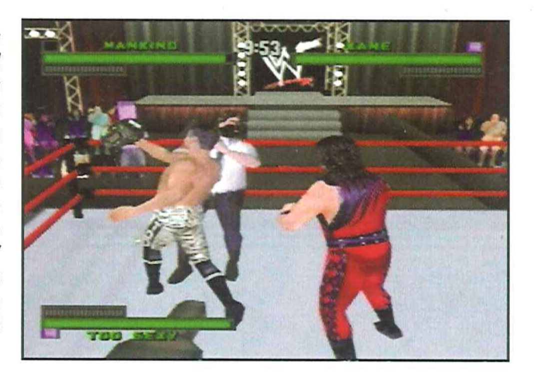


Aunque la versión beta del juego incluía luchadoras, Acclaim decidió eliminarlas de la versión final. No obstante, con el completísimo editor de luchadores que incluye «Attitude» podemos crearlas, vestirlas y seleccionar los golpes que realizan.



Los más de quince modos multijugador permiten que hasta cuatro luchadores se zurren de lo lindo simultáneamente y de las más variadas maneras. Con "King of the Ring" pueden competir hasta ocho alternándose.

Los fanáticos del wrestling seguirán disfrutando en «Attitude» de modos de juego tan salvajes como el "Hardcore" (con armas) o el "Cage" (en una jaula)





El hiperrealista aspecto de los luchadores es la mejora más clara de esta secuela.



ACCLAIM nos sorprende con una nueva entrega de su saga de WRESTLING que ha conseguido dejarnos con la BOCA ABIERTA.

Alternativas:

«Warzone» queda superado por este «Attitude», igual que «Revenge», que a pesar de ello sigue siendo una opción atractiva.



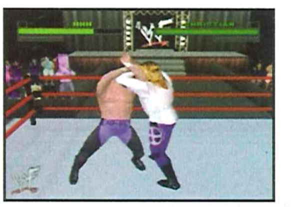
Con el modo "Pay-Per-View" podéis crear vuestro propio show, eligiendo la configuración del ring y el calendario de combates.



El juego ofrece una única vista posible mediante una cámara que se va alejando o haciendo zoom para darnos la mejor visión.

Posibilidades de juego ilimitadas





Lo mejor de «Attitude» es su increíble variedad de modos de juego: desde el típico "Tag Tam" al "Three on one" o el "Lumberjack", pasando por los dos modos estrella, "Carreer" y "Royal Rumble". ¡En total son más de 20 modalidades¡



Gráficos: 90

El tamaño de los luchadores es enorme, y su aspecto y movilidad impresionantes. Tan sólo se echa en falta más variedad de rings, como teníamos en «Revenge».

Sonido: 88

Las melodías propias de cada jugador, sus expresiones y sus gruñidos están ahí, junto a un público entregado que corea o abuchea sus nombres. La única pega es que no está doblado al castellano, pero a fin de cuentas en la TV ocurre lo mismo...

Jugabilidad: 90

Sencillo para los novatos y profundo para los más fanáticos, hay pocos juegos que ofrezcan tanta variedad de movimientos y que se ejecuten de manera tan suave y rápida.

Diversión: 91

¿Buscáis variedad? Tanto si pensáis jugar solos como acompañados, no encontraréis más modos de juego en ningún otro título de lucha. Diversión para meses garantizada.

Opinión:

Los programadores de Acclaim demuestran una vez más su buen hacer con un juego tan realista que poco tiene que envidiarle a los shows de wrestling televisivos.

El espectáculo está garantizado en un cartucho plagado de modos de juego, dotado de impresionantes gráficos, interminables combinaciones de movimientos, y que alcanza su cénit en los divertidísimos combates multijugador.

Un juego de lucha totalmente recomendable.



Un simulador... muy simulador

Un nivel técnico sorprendente... Un control muy realista y exigente... Sin licencia oficial... Sí, sin duda nos encontramos ante una nueva versión de «Monaco GP 2», un juego que en Dreamcast alcanza unas cotas de realismo sin precedentes en todos sus apartados.



Su carta de presentación nos permite adivinar que, teóricamente, se trata de una versión muy parecida a las de PlayStation y N64, puesto que mantiene la ausencia de licencia oficial, los 22 pilotos ficticios y los 16 circuitos reales. Los modos también son los conocidos Arcade y Simulador, aunque se ha añadido el modo "retro", para poder sentir la emoción de pilotar un bólido de los años 50.

Sin embargo, es en el apartado técnico donde la versión para DC se desmarca de las demás. El diseño de los monoplazas es simplemente fantástico, los escenarios, aún a pesar de su alta resolución, se generan a velocidades de infarto sin un solo asomo de "pop-up", y el "frame rate" no desciende en ningún momento de los 30 fps, ni siquiera en el modo para 2 jugadores.

También es destacable la IA de los coches rivales, que no se limitan a correr "en fila india", sino que son tratados por la máquina individualmente, lo cual se traduce en un comportamiento totalmente creíble de los competidores, que podrán incluso cometer errores y sufrir accidentes por sí solos.



¿Y QUÉ HAY DE LA JUGABILIDAD?

Pues bien, como las otras versiones, el juego reproduce con crudo realismo el comportamiento de un monoplaza: se acabó el mantener pisado a fondo el acelerador, y el girar a tope el mando en cada curva. Aquí sólo podremos acelerar a tope en las rectas, y cualquier "volantazo" nos llevará al césped sin remisión.



De hecho, habrá que practicar bastante tiempo para llegar a habituarse a la delicadeza con la que han de tratarse estos auténticos monstruos del asfalto.

Afortunadamente, el juego también ofrece un modo arcade que resulta algo más asequible para los menos hábiles y en el que las carreras se desarrollan bajo el clásico sistema de checkpoints, con unos coches bastante más controlables.

En definitiva, nos encontramos ante un juego tan bueno y exigente como los vistos en PlayStation y N64, pero que hace gala de un nivel técnico muy superior a sus antecesores.

Roberto Ajenjo





El juego -como novedad con respecto a N64 y PlayStation- incluye un atractivo Modo Retro en el que podremos pilotar los míticos bólidos de los años 50.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

La excepcional física de los coches puede hacernos volar por los aires si no cuidamos las distancias...

Alternativas: *Aún no las hay en Fórmula 1, aunque el mes que viene aparecerá «F-1 WGP», con licencia oficial. En cuanto a la velocidad en general, están «Sega Rally 2» y «Speed Devils».*

Modo simulador



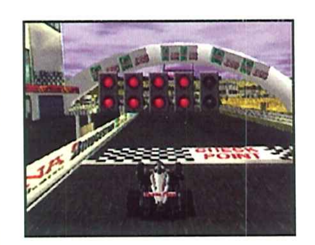




Es el modo más difícil, pero el que más diversión puede proporcionar a la larga. Los coches acusan cualquier brusquedad en el control, y es difícil mantener el coche dentro de la carretera.
Si además activamos los daños, el acabar una carrera con el coche de una pieza puede ser una tarea sólo para los más hábiles.

La entrada a los boxes resulta tan espectacular como la propia carrera, con todos nuestros mecánicos en acción.

Modo Arcade

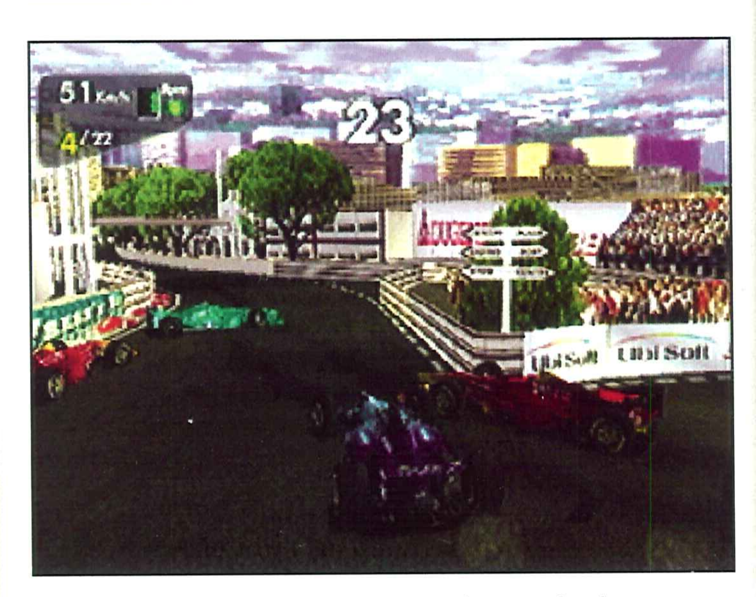






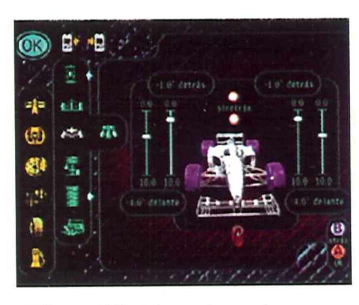


Este modo, que funciona con el típico sistema de checkpoints, es el más aconsejado para empezar a jugar, aunque incluso aquí el nivel de conducción exigido también es un poco alto en relación a lo habitual.

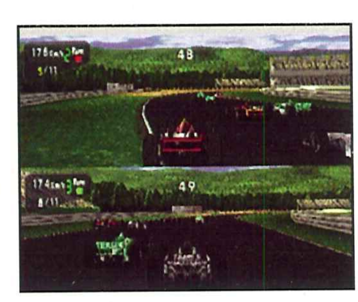


La realización del circuito de Mónaco resulta sensacional y se convierte en uno de los mejores exponentes del nivel de calidad gráfica que la consola de Sega puede ofrecer.

Bajo una APARIENCIA francamente ESPECTACULAR, se esconde un juego tan REALISTA como DIFÍCIL de dominar.



La cantidad de opciones de configuración de los coches es de las más completas que hemos visto.



La potencia de Dreamcast queda bien probada en el modo para 2 jugadores, en el que compiten 11 coches a la vez.

Gráficos: 92

Los coches y escenarios ofrecen una solidez extraordinaria, y ni los efectos, ni la alta resolución, ni el elevado número de coches en pantalla simultáneamente consiguen ralentizar la acción en ningún momento.

Sonido: 85

No es un aspecto que destaque demasiado, pero cumple su objetivo. Sí merecen mención los comentarios, un poco insulsos, pero en castellano, lo cual se agradece.

Jugabilidad: 84

El control de los monoplazas, sobre todo en el modo simulador, no está al alcance de cualquiera. Es un juego que requiere mucha práctica, pero si aguantamos el tedioso período de aprendizaje la recompensa llegará en forma de diversión duradera.

Diversión: 87

Está estrechamente relacionada con la jugabilidad. Si os gustan los simuladores muy realistas, y tenéis mucha paciencia, disfrutaréis de lo lindo con él, pues tiene modos y opciones sobradas.

Opinión:

«Monaco Grand Prix 2» ha sido y es un juego de Fórmula 1 muy realista. Y como tal, presenta el problema del control, muy exigente incluso en el modo arcade. Pero si el obligado período de práctica no te supone ningún problema (lo mismo se puede decir del inconveniente de la ausencia de licencia oficial), seguro que quedarás cautivado por la calidad gráfica y el elaborado manejo de los coches en este excepcional juego, con el que tendréis diversión para mucho tiempo.
Sólo para ases del volante.

Valoración 89

El rey más mono



**Como ya es tradicional en los estudios Disney, la última producción de la compañía norteamericana ha traído consigo una adaptación del film para PlayStation.
Y además, el juego llegará a España antes incluso que la propia película.**



Y como también viene siendo habitual, el juego sigue fielmente el argumento de la película, no sólo por el desarrollo de las fases, que recrean varias situaciones procedentes del film, sino también por la gran cantidad de secuencias de vídeo animado que incluye, lo que supone un auténtico lujo para los amantes de los dibujos de Disney.

Desde el punto de vista técnico, dos son las características que más resaltan a la hora de jugar a este «Tarzán». La primera, el excelente aspecto gráfico del que hace gala, con unos personajes exquisitamente animados (aunque algo pequeños), unos escenarios sorprendentes y un montón de detalles que enriquecen notablemente el apartado visual del juego.

Y la segunda, el propio sistema de juego: es un plataformas en pseudo 3D (algo parecido a lo visto en «Hércules») que disfrazará un desarrollo completamente lineal (ya sea hacia un lateral o hacia el fondo de la pantalla, dependiendo de las fases) mediante unos suaves y eficaces cambios de perspectiva, zooms, movimientos de cámara, travellings y demás virguerías técnicas.

Con esta base, a lo largo del juego deberemos afrontar situaciones muy variadas, desde huir de una estampida de elefantes, a rescatar a Jane de un grupo de monos salvajes, pero todas tendrán el denominador común de la presencia de peligrosos animales a los que deberemos enfrentarnos de una u otra forma.

BONITO PERO CORTO.

Pero no todo son elogios para este título. También hay que decir que «Tarzán» no es precisamente un juego excesivamente largo ni difícil (más bien al contrario), y que sus 13 fases de dificultad progresiva, pero moderada, nos proporcionarán diversión tan sólo para unos cuantos días.

Eso sí, tened por seguro que el tiempo que paséis delante de vuestra consola jugando con «Tarzán» lo disfrutaréis "como niños" gracias a sus numerosas cualidades gráficas y jugables.

Roberto Ajenjo



La belleza de algunos escenarios es enorme. A ello contribuyen, entre otras cosas, la efectista situación de las cámaras y algunos efectos gráficos, como el de la trasparencia del agua o el arco iris de esta imagen.

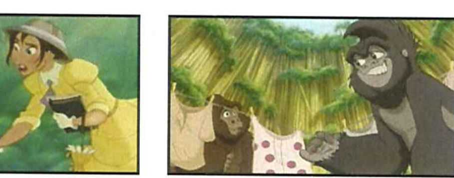


El juego es un plataformas lineal, pero en determinadas ocasiones nos moveremos hacia "dentro" o hacia "fuera" de la pantalla, como en esta escena de la estampida.

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Disney Interactive**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Los videos de la peli



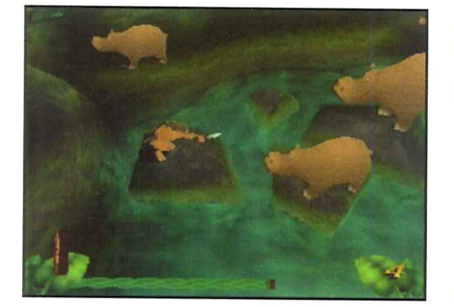


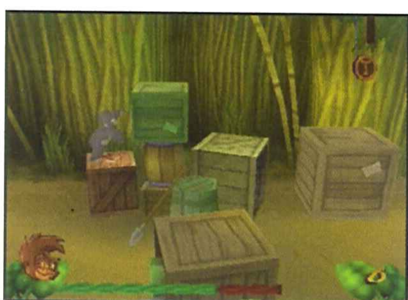

Entre fase y fase tendremos la oportunidad de ver algunas preciosas secuencias de vídeo directamente sacadas de la película, que además nos servirán como introducción para el siguiente nivel, enlazando eficazmente el argumento. Los más de 15 vídeos que se encuentran en el CD del juego nos introducirán de lleno en el mundo de Tarzán.





Alternativas: *Los más parecidos son «Hércules» o «Pandemonium 2», aunque quedan a un nivel inferior.*





Tarzán, aparte de saltar de plataforma en plataforma (y de liana en liana), también tendrá que enfrentarse a la peligrosa fauna selvática, integrada por cocodrilos, hipopótamos, elefantes, serpientes y hasta leopardos tan peligrosos como éste.

LO MEJOR que se puede decir de «Tarzán» es que se trata de un REFLEJO PERFECTO de la película de Disney.




La fauna al completo






A lo largo del juego podremos controlar, dependiendo de la escena de la película en la que esté basado el nivel, a varios personajes: a Tarzán como niño y como adulto, al pequeño gorila Terk y a Jane. Y aunque no podremos controlarlos directamente, también estarán presentes el resto de personajes de la película.

Gráficos: 88
La calidad de los escenarios es muy alta, aunque los personajes resultan un poco pequeños. Los movimientos de cámara y las cuidadísimas animaciones elevan aún más el nivel, y los vídeos ponen el broche de oro.

Sonido: 90
Las melodías y voces sacadas de la película son geniales, con mención especial para el tema central del film, obra de Phill Collins.

Jugabilidad: 86
El control de los personajes es impecable. El aumento gradual de la dificultad es correcto, aunque en general es un juego bastante fácil.

Diversión: 80
Jugar resulta una verdadera delicia. Sin embargo, no habría estado nada mal que hubiera incluido más fases, ya que su esperanza de vida no es muy larga.

Opinión:
«Tarzán» es un título que va orientado exactamente al mismo tipo de público que la película de Disney. Esto quiere decir que resulta un juego simple de planteamiento y sencillo de superar -aunque, como todos los juegos, también tiene sus momentos dificilillos-, y sin duda serán los más pequeños quienes disfruten a tope con las andanzas de el Hombre Mono y compañía (aunque.. ¿qué adulto va a resistirse a "echarle un ojo"?) Su calidad gráfica es excelente y su capacidad de diversión indudable, pero os recomendamos que no lo juguéis en el nivel fácil u os lo acabaréis en un santiamén.

Valoración 82

Los legendarios luchadores de Sega

Virtua Fighter 3tb

La saga «Virtua Fighter», que posee una larga vida jalonada de éxitos, está ligada al nombre de Sega. Se trata de un auténtico mito de la lucha, de un estandarte de la compañía nipona cuya presencia en Dreamcast estaba más que cantada.

Es evidente que el prestigio de «Virtua Fighter» ha estado siempre más ligado al formato recreativa que a las consolas. Por cuestiones ajenas al propio juego, las conversiones domésticas siempre han quedado un poco por debajo de los esperado, a excepción hecha del «Virtua Fighter 2» para Saturn.

Con la llegada de Dreamcast la historia parece que vuelve a repetirse en cierto modo, pues da la impresión de que el juego fue realizado con prisas (para tenerlo a tiempo para el lanzamiento de la consola en Japón), y nos da la sensación de que podía haber dado más de sí, sobre todo en cuanto a opciones y posibilidades de juego.

Pero cuidado, porque a estas alturas quien se atreva a cuestionar la indudable calidad y prestigio de este título dentro del género de la lucha es que no sabe de lo que está hablando.

UNA JOYA DEL GÉNERO.

«VF 3tb» es una auténtica delicia en el combate cuerpo a cuerpo, una maravilla que -sin llegar a incluir el inmenso catálogo de golpes por luchador de su equivalente en PlayStation, «Tekken 3»-, ofrece un repertorio excelente para que cualquier amante de la lucha disfrute a lo grande en cada pelea. Además, es un juego en el que las rutinas no existen, que exige habilidad pero también instinto para adivinar los movimientos del contrario, cuyas técnicas de defensa son sencillas pero muy efectivas, y donde, en fin, cada combate resulta un episodio distinto y apasionante.

En cuanto al apartado técnico, lo cierto es que «VF 3tb» supera gráficamente a cualquier juego de lucha editado hasta la fecha en cualquier consola -incluido «Tekken 3»-, pero también es verdad que, tras haber probado el alucinante «Soul Calibur» hemos comprobado que Dreamcast todavía puede dar más de sí en este aspecto.

POCAS OPCIONES.

Pero, ¡ay!, donde cojea el juego es en su apartado de modos de juego y opciones. Sí, se incluye un modo "Team Battle", que es el que da nombre a esta versión, y otro de entrenamiento, pero en un juego de consola es imprescindible aportar más novedades, invitar al jugador a disfrutar de los combates desde muchas más perspectivas. Es la gran ventaja de las consolas frente a las recreativas, y este juego no ha sabido aprovecharla, quizás por las prisas antes mencionadas.

Pero seamos justos. Estas ausencias pueden restarle puntos en su nota final, pero no impiden que como juego de lucha brille con todo su esplendor. Porque «Virtua Fighter», y más en esta última versión, sigue siendo uno de los representantes más impresionantes de este género en las consolas.

Manuel del Campo





Algunos decorados presentan diferentes niveles de altura y el efecto de profundidad es impagable gracias también al botón de "escape". Todo un lujo gráfico.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

EL espectáculo final




Al acabar el torneo con cualquiera de los luchadores tendremos la oportunidad de ver una espectacular secuencia de FMV con imágenes de todos los personajes del juego, que revelan algunos aspectos de su vida privada.



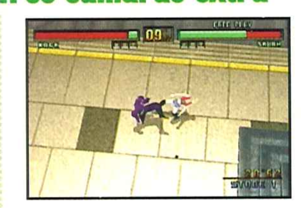
Además del modo Normal, el único modo de juego que presenta este CD es el Modo Team Battle, en el cual podremos enfrentar a los luchadores formando grupos de tres.



Alternativas:

Ahora mismo no hay ningún otro representante para Dreamcast en este género, aunque en breve llegará el impresionante «Soul Calibur».

Tres cámaras extra



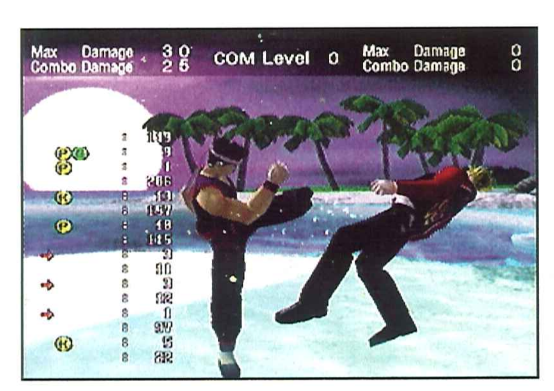

Aparte de la vista normal, el juego ofrece la posibilidad de elegir tres cámaras más, bastante menos jugables, pero, sin duda, curiosas. Se pueden cambiar durante el transcurso de los combates.



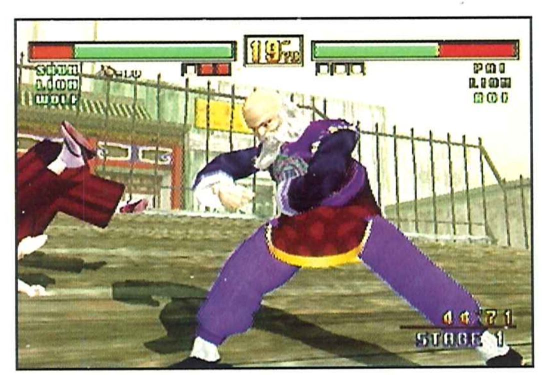
«Virtua Fighter 3tb» se convierte en el juego de lucha MÁS IMPONENTE editado hasta la fecha, si bien se queda algo corto en cuanto a OPCIONES y LUCHADORES.







El modo entrenamiento siempre es adecuado para aprender el catálogo de golpes de cada luchador. En la parte izquierda aparecerán los comandos que utilicemos.



El aspecto de los luchadores en el juego es impecable, presentando un tamaño considerable, bien redondeado y con unas animaciones soberbias.

Gráficos: 90

Los luchadores presentan un aspecto impecable, son grandes y se mueven de maravilla. Y los escenarios 3D son sólidos y bien acabados. Gráficamente es el mejor juego de lucha que hemos visto en una consola, pero Dreamcast puede ofrecer cosas aún más alucinantes.

Sonido: 90

Los efectos de sonido mantienen el excelente tono de toda la serie, y las melodías que incluye esta versión se escuchan con agrado.



Jugabilidad: 92

Este es el juego ideal para quienes busquen lucha divertida y sin excesivas complicaciones. Fácil de manejar y con un repertorio de golpes muy sencillo de aprender.



Diversión: 83

La escasez de modos de juego y de opciones se deja notar, y los 12 luchadores, una cifra notable pero no escandalosa, no consiguen paliar estas ausencias. Ahora bien, los combates en sí resultan apasionantes.

Opinión:

Reconozco mi debilidad por este título, pero eso no es óbice para que cualquier aficionado a la lucha no deba admitir igualmente que estamos ante un juego excelente, cuyos combates cuerpo a cuerpo poseen una fuerza difícil de igualar. Es evidente que no llega a las infinitas posibilidades de «Tekken 3» -el gran mito de la lucha en estos momentos-, pero su imponente apartado gráfico y su exquisita jugabilidad le convierten en una opción absolutamente recomendable para cualquier tipo de usuario.

Valoración 87

En busca de la armadura perdida



Después de algunos meses de retrasos e incertidumbre, la aventura del zorro que soñaba con convertirse en caballero llega por fin a PlayStation.





Como ya os hemos contado en alguna ocasión, «Kingsley» es un juego simpático y desenfadado, que queda a medio camino entre la aventura en 3D y el RPG de acción. Es decir, que nuestra labor consistirá en pasar un número determinado de fases acabando con los enemigos, hablando con otros personajes, saltando de plataforma en plataforma, encontrando palancas y llaves que abran puertas y resolviendo los puzzles sucesivos que se nos irán planteando.

Podremos recoger items, adquirir varios tipos de armas (espadas, hachas...), y lo que es más importante: las piezas de la armadura de Kingsley, que le permitirán alcanzar su sueño de convertirse en caballero.

Las peripecias de este pequeño zorro nos llevarán por escenarios coloristas y muy atractivos, pero también hay que señalar que en este apartado le encontramos un notable defecto, que radica en que la generación de los decorados se realiza utilizando el recurso de la socorrida "niebla" (aunque en este caso tendríamos que hablar más bien de "oscuridad"), lo que provoca que nuestro campo de visión resulte a veces muy limitado y no veamos los peligros hasta que estén encima de nosotros.

SIMPLE PERO COMPLICADO

Por otra parte, la jugabilidad no ha sido bien ajustada, y aunque su apariencia es la de un juego sencillo, para los más pequeños, lo cierto es que complicaciones con el control y la inoportuna dificultad que ofrecen algunas situaciones hacen que el ritmo no sea uniforme (más aún si tenemos en cuenta que se producen molestas cargas casi constantemente), por lo que, desgraciadamente, «Kingsley» no ha acabado de cuajar como un gran juego.

Roberto Ajenjo





⊙ Tipo: **Aventura/Acción RPG**
⊙ Compañía: **Psygnosis**
⊙ Distribuidora: **Sony**
⊙ Precio: **7.490 ptas.**
⊙ Jugadores: **1**
⊙ Idioma: **Castellano**

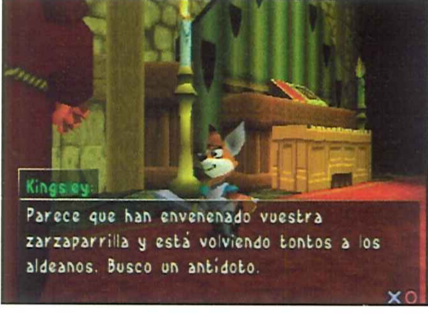
El arsenal de un caballero





Para llevar su aventura a buen fin, Kingsley irá recibiendo nuevas armas. Comenzará con una espada y un escudo, pero luego podrá conseguir un hacha o un arco, con los cuales podrá defenderse mejor de sus enemigos.







El nivel gráfico es bueno, pero los fondos aparecen de la oscuridad, causando un efecto similar al de la consabida niebla de N64.

«Kingsley» combina la AVENTURA, el ACTION RPG y las PLATAFORMAS, todo ello envuelto en un ambiente MUY COLORISTA y desenfadado.





Algunos enemigos tienen su propia barra de energía y los combates contra ellos, sin ser difíciles, resultarán bastante incómodos.

Alternativas: ***«Kingsley» no es una oferta que resulte realmente interesante ni para los menores ni para los adultos. Aventuras las hay mucho mejores, y plataformas, también.***



Capitán Gallagher:
¡Aaagggh! ¿Quién es este espantajo con escorbuto que entra sin permiso en mi cueva pirata?

Los textos, (las voces no porque los personajes hablan un extraño idioma) están en castellano y nos guiarán con un estilo bastante cómico por el argumento del juego.

Un zorro muy astuto





El juego nos planteará bastantes puzzles para resolver. Algunos serán sencillos, como el típico de la combinación de teclas de piano, pero otros nos obligarán a exprimirnos el "coco" un poco más a fondo. Las dificultades, en cualquier caso, las encontraremos más en los retos a nuestra habilidad que a nuestra inteligencia.

Gráficos: 80

Los mapeados son muy vistosos y los personajes están correctamente diseñados y animados, aunque la generación de los escenarios se hace excesivamente palpable.

Sonido: 74

Alegres y pegadizas melodías amenizan la aventura, pero los efectos son escasos y las extrañas "voces" de los personajes no dejan de parecernos algo artificiales.

Jugabilidad: 72

El sistema de control -especialmente en las luchas con la espada-, es algo durillo, sobre todo si tenemos en cuenta que en teoría es un juego para los más pequeños.

Diversión: 73

Pierde bastantes enteros por las mencionadas complicaciones en el control. Si consigues hacerte con los botones, encontrarás una aventura variada y simpática.

Opinión:

«Kingsley» es una aventura de acción con tintes de RPG y de plataformas que, por su aspecto, parece orientada hacia el público menos experimentado en estas lides. Sin embargo, esta concepción contrasta con que a la hora de la verdad no es un compacto nada "cómodo" de jugar, pues los numerosos combates que tendremos que liberar y otras situaciones peligrosas que deberemos afrontar se complican por un mal sistema de control y un ineficaz sistema de cámaras.
Difícil para los más jóvenes y con un aspecto demasiado infantil para los más talluditos.



- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

El viejo puzzle cambia de look

THE NEW TETRIS

Probablemente a estas alturas no quede nadie que no haya jugado alguna vez al puzzle más adictivo de todos los tiempos. Pero las famosas fichas de Pajitnov siguen cayendo y cayendo, y en esta ocasión lo hacen con un aspecto renovado y nuevas e interesantes opciones.



El juego cuenta con un aspecto visual muy mejorado en los fondos.

Aunque la idea de encajar piezas para formar líneas no resulte precisamente novedosa, los muchachos de Nintendo han sabido darle a «The New Tetris», las modificaciones suficientes para convertirlo en la versión más completa, atractiva y divertida que hemos disfrutado sobre una consola.

Y es que en este nuevo cartucho nos encontramos con un aspecto visual mejorado -en el que destacan los escenarios con monumentos históricos-, y con todo un elenco de nuevas melodías, lo que contribuye a aumentar aún más la jugabilidad e irresistible adicción que siempre han caracterizado a la saga «Tetris».

Pero no todo acaba en un simple "lavado de cara". La enésima versión del juego de Pajitnov incorpora nuevos modos (con un tiempo límite o contra adversarios controlados por la máquina), la posibilidad de competir con tres amigos más, e incluso la generación de bloques que puntúan más al ser eliminados.

Además, el juego nos irá premiando con alguna que otra sorpresa, según vayamos acumulando un número de líneas -que se guardarán en el cartucho sin necesidad de utilizar "controller pak" -, y se nos irán mostrando las 7 maravillas del mundo.

Por lo demás, el juego mantiene su esquema básico de siempre, por lo que sigue siendo un cartucho que nos asegura horas y horas de diversión.



Los decorados corresponden a las 7 maravillas del mundo.



El modo para 4 jugadores es de lo mas adictivo y emocionante que hemos probado nunca en un juego.



Gráficos:	70
Sonido:	75
Jugabilidad:	95
Diversión:	95

Opinión:

Con permiso de «Bust A Move», «The New Tetris» es el mejor puzzle que podemos encontrar en N64. A su innata capacidad de diversión se le unen las mejoras gráficas y la variedad de modos de juego, que consiguen redondear un título que engancha como pocos y que se convierte en un imprescindible para quienes gusten de darle al coco.

Valoración 93

TBWA

XXL

Se buscan pobladores



yo soy / yo puedo

www.pobladores.com

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Koei**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **2**
- Idioma: **Castellano**

Parece que corren nuevos tiempos para los juegos de lucha. Primero llegaron «Evil Zone» y -con un estilo más cercano a las aventuras- «Kagero Deception 2». Ahora es Sony quien nos propone un planteamiento diferente dentro de la lucha "uno contra uno".

Otra forma de luchar

Destrega







El último juego de lucha de Sony ofrece, a priori, lo que habitualmente se puede encontrar en un "beat ´em up": 12 personajes, los clásicos modos de juego, unos cuantos golpes especiales... y todo ello recreado con un buen nivel técnico.

Sin embargo, en cuanto nos metemos de lleno en el juego descubrimos que el desarrollo es bastante original, ya que tenemos que combatir en unos amplios escenarios tridimensionales por los que podemos correr a nuestras anchas -apoyados por un buen movimiento de cámara- y donde los dos guerreros se enfrentan a base de magias de muy sencilla ejecución, dejando totalmente de lado la lucha cuerpo a cuerpo. Este detalle hace que los combates adquieran un estilo más bien estratégico -aunque algo confuso-, ya que obligan a buscar la posición más ventajosa para enfrentarnos a nuestros rivales en lugar de entretenernos con la ejecución de combos y bolas de energía.

Por otro lado, parece claro que este compacto busca el espectáculo, ya que con cada golpe podemos disfrutar de un maremagnum de luces y explosiones -que incluso a veces llegan a restar visibilidad- lo que, unido a la construcción tridimensional de los escenarios dota al compacto de un notable aspecto gráfico, sólo empañado por el baile de algunas texturas.

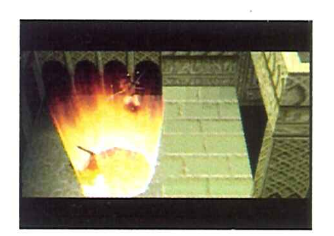
Además, el juego cuenta con un interesante -y largo- Modo Historia, que es la estrella del compacto, y que se completa con los típicos modos extra.

Pese a contar con una propuesta innovadora y una correcta ambientación, «Destrega» parece un título orientado hacia los menos hábiles en esto de la lucha uno contra uno, ya que los combates prácticamente acaban por convertirse en un "corre que te pillo" en el que lanzamos nuestros hechizos -utilizando tan sólo 3 botones- y procuramos que el enemigo no nos alcance.

Un juego diferente, pero con resultados no del todo logrados.

Una historia de leyenda





El Modo Historia intercala en los combates escenas de vídeo (en castellano) e incluso en algunas ocasiones la máquina toma el control de nuestro luchador. De esta forma, y gracias a una notable realización técnica, se consigue recrear una apasionante historia de ambientación medieval.

Gráficos:	82
Sonido:	83
Jugabilidad:	79
Diversión:	76

Opinión:

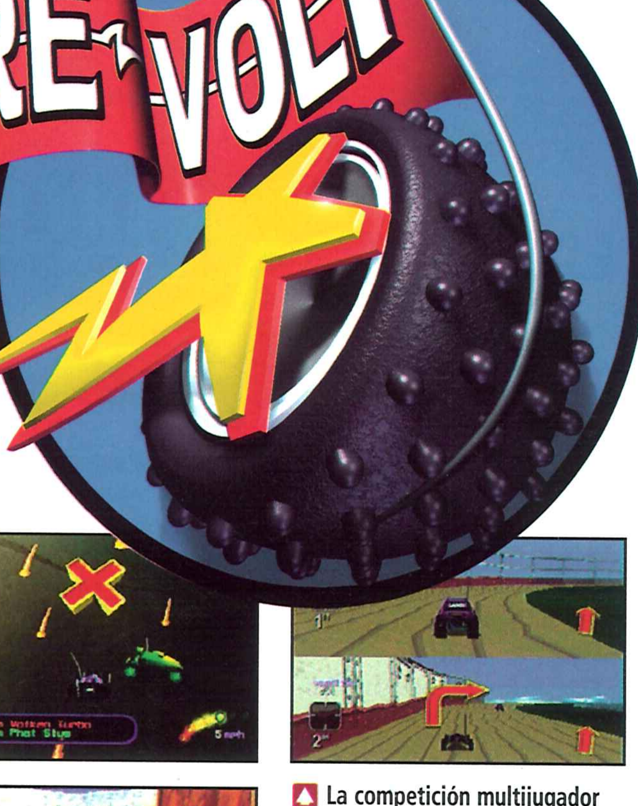
Más que un juego de lucha, «Destrega» es un juego de "magia" que se desarrolla, además, con un sistema parecido al "corre-que-te-pillo". Notable técnicamente, original... en fin, una alternativa interesante para quienes gusten de la lucha pero estén algo cansados de dar patadas y puñetazos. Maestros abstenerse.







Diversión a escala



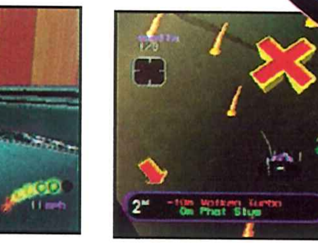
Después de haber pasado por N64, los coches teledirigidos de Acclaim llegan hasta PlayStation con la intención de ofrecer algo nuevo en el género de la velocidad.

Con un original planteamiento -basado en la conducción de modelos a escala por escenarios a tamaño real- y directamente versionado desde el cartucho de N64, «Revolt» pretende convertirse en la última oferta de Acclaim para aquellos que busquen algo de originalidad en el terreno de la velocidad.

Sin embargo, la idea de combinar unos coches teledirigidos de comportamiento realista con un desarrollo puramente arcade no termina de convencer, y acaba resultando poco atractiva. Además, y pese a que el juego presenta un buen número de items, circuitos y algún que otro coche oculto, su pobre apartado técnico -en el que destacan la brusquedad de los movimientos y la simplicidad de algunos escenarios- hace que el juego no resulta lo suficientemente impactante. Eso sí, esta versión cuenta con una importante mejora con respecto a la de N64, y es que la dificultad está más ajustada, aunque en su contra cuenta el ofrecer un apartado gráfico más pobre.

Entretenido y poco más.







Los escenarios de «Re-Volt» recrean lugares a tamaño real, aunque casi sin apenas detalle.

La competición multijugador añade mayores dosis de emoción, aunque las carreras pueden resultar algo confusas.

Gráficos:	69
Sonido:	75
Jugabilidad:	70
Diversión:	73

Opinión:

Aunque resulta entretenido al principio, su bajo nivel técnico y las deficiencias en el control evitan que se haga un sitio entre los grandes arcades de velocidad. Sólo se puede destacar lo atractivo de su planteamiento y un mejor ajuste de la dificultad respecto a la versión de N64, pero esto no resulta suficiente.



- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Taito**
- Distribuidora: **¿Taito?**
- Precio:
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Un puzzle... ¿nuevo?



Este juego, que ya lleva muchos meses pululando por tierras niponas, trae a PlayStation el enésimo puzzle basado en los populares personajes de la saga «Bubble Bobble», aunque con algunos retoques que le dan un estilo un poco diferente.

En general, se puede decir que este juego es una mezcla entre «Bust a Move 2» -también de Taito-, y «Space Invaders» (sí, habéis oído bien).

El método es el siguiente: las típicas bolitas, que ahora son globos, aparecen colgadas de unas nubes, las cuales se desplazan hacia los lados de la pantalla y, tal como sucedía con el mítico matamarcianos, bajan una línea cada vez que llegan a un lateral de la pantalla. Nuestra labor consistirá en ir soltando parejas de globos, de modo que al elevarse queden colocados junto a otros de su color, y entonces exploten. O sea, que es distinto... pero es lo mismo de siempre.

Para aumentar sus posibilidades, el juego tiene 6 modos diferentes, para 1 ó 2 jugadores, todos ellos muy adictivos, y algunos personajes ocultos.

En realidad se trata de otro «Bust a Move» más, con la cara renovada y los mismos niveles de adicción, pero quizás una pizca menos de jugabilidad.





Este juego es, en realidad, una nueva vuelta de tuerca a la popular saga «Bust A Move».

Gráficos:	68
Sonido:	72
Jugabilidad:	90
Diversión:	85

Valoración 80

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami España**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Al "filo" de la aventura









Este juego -cuyo título original es «Soul of the Samurai»-, tiene el mismo estilo de juego que «Resident Evil», es decir, que en él controlamos al protagonista a través de unos escenarios pre-renderizados mientras conversamos con otros personajes, cogemos items y nos enfrentamos a los enemigos.

El sistema de juego es muy similar al de la saga de Capcom, con la diferencia de que, en lugar de armas de fuego, usamos katanas, dagas, shurikens y similares, pudiendo además ir aprendiendo golpes especiales al avanzar en la aventura.

Sin embargo, hay algunos contras que lo sitúan por debajo de los grandes. El primero tiene que ver con la lentitud en el movimiento de los personajes y la poca agilidad con que se suceden los combates con los enemigos. El segundo es una notable falta de tensión en el argumento, lo cual termina por cansar al jugador antes de lo previsto.

Un juego que prometía pero que ha quedado por debajo de las expectativas por su falta de "chispa".



El nivel técnico de esta aventura de acción es alto, pero los aspectos jugables no han quedado del todo ajustados.



- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami España**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Un infierno de aventura

Hellnights

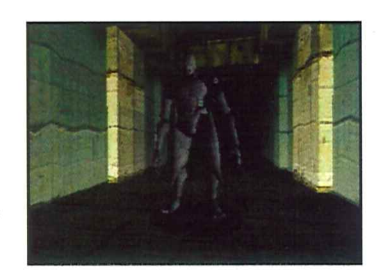
La inquietante intro de este juego nos introduce en una nueva aventura de horror de las que están tan de moda en los últimos meses. Sin embargo, este título de Konami ha quedado muy por debajo del resto de aventuras que, tanto esta compañía como otras, han venido lanzando para PlayStation. Veamos.

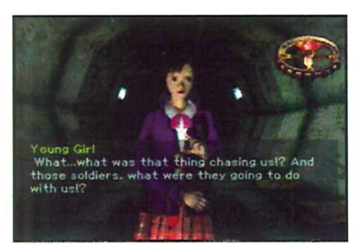
En principio, se trata de una aventura en 1ª persona, por lo que en ningún momento veremos al protagonista. Y aunque los escenarios son en 3D, los personajes con los que hablaremos (en inglés) son simples sprites inanimados, a excepción de un monstruo mutante del que no podremos defendernos, sino simplemente huir cuando nos lo encontremos.

Por lo demás, nuestra única labor consistirá en avanzar por los laberínticos escenarios -a veces con un cursor y a veces moviéndonos-, recogiendo algún que otro objeto, abriendo salidas... y poco más.

Hay que decir que algunos momentos sí que están bien ambientados, y hasta nos llevaremos algún susto que otro, pero en general la falta de tensión y la ausencia de acciones a realizar lo hacen bastante insufrible.

Vamos, que lo de llamarlo "aventura de horror" podría tener doble sentido...







Los personajes con lo que deberemos conversar -en inglés-, están más quietos que estatuas. ¡Hola, maja!



Las escenas renderizadas poseen la que probablemente sea la única nota de calidad gráfica del juego.



- Tipo: **Simulador de pesca**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami España**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

El anzuelo equivocado

Fisherman's Bait



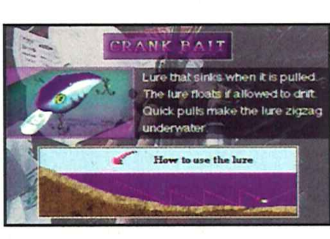
«Fisherman's Bait» constituye la apuesta de Konami en este tipo de simuladores que tanto éxito alcanza por tierras niponas. Y, aunque hemos cargado el juego con auténticas ansias de descubrir los motivos que hacen disfrutar tanto a los japoneses con este tema, lo cierto es que la impresión que nos ha causado ha sido un poco decepcionante.

El caso es que, aunque al principio la cosa "pica", tras un par de horas acabas cansándote de lanzar el anzuelo, moverlo un poco, recogerlo... y vuelta a empezar. Además, el apartado gráfico tampoco mejora el asunto, pues aparte de la simpleza general, los estáticos escenarios no permiten adivinar dónde hay posibilidades de encontrar peces.

Total, un intento de innovación que se agradece -gracias-, pero que a nosotros personalmente nos ha parecido tan soso como el "deporte" que simula.







Este simulador de pesca exige muchísima paciencia, tanto para ver si pican los peces como para entender los textos en un perfecto y complejo inglés.

Gráficos:	66
Sonido:	65
Jugabilidad:	64
Diversión:	50

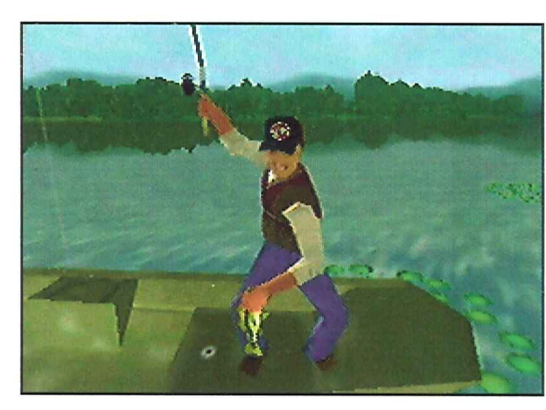
Valoración **55**

- Tipo: **Simulador de Pesca**
- Compañía: **Take 2**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

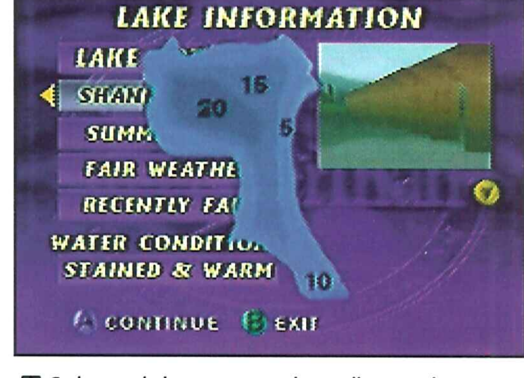
El enemigo de las truchas

Bass Hunter 64

Hasta N64 llega una de esas excentricidades que tanto furor despiertan por tierras niponas: nada más y nada menos que un simulador de pesca. ¡Ale, ya podéis ir calzandoos las botas de agua y poniendo el gusanito en el anzuelo!



Las capturas son bastante frecuentes, lo que le otorga bastantes dosis de acción a este cartucho.



Cada uno de los torneos se desarrolla en un lago diferente y con condiciones climáticas variables.



Lo fundamental en este juego será lanzar el anzuelo con precisión.



Podremos mover nuestra barca por los lagos a nuestro antojo.

Muchos usuarios de N64 ya conocerán la experiencia que supone pescar en su consola, pues seguro que se han pasado un buen rato lanzando la caña en «Zelda». Pero no deja de resultar extraño que se edite un cartucho centrado exclusivamente en este "deporte".

El caso es que, la verdad, el experimento no ha resultado mal del todo. Con las limitaciones propias que implica este género tan poco habitual -escenarios prácticamente estáticos, el piar de los pájaros como único sonido, y la casi total ausencia de acción-, el cartucho de Take 2 apuesta por un control bastante intuitivo, con lo que se solventan los problemas que pueden surgir en el cambio de equipaciones y movimientos de lanzamiento y arrastre del sedal que hemos visto en otros títulos similares para otros formatos.

Además el número de peces que podemos encontrar es bastante elevado, por lo que el cartucho no se hace aburrido, sino que consigue "picar" al jugador para que vaya consiguiendo presas más grandes. Si a esto le unimos la posibilidad de dirigir nuestra barca por cada uno de los lagos como si de un arcade se tratase, y las habituales roturas del sedal y enganches, el cartucho consigue hacernos pasar un rato entretenido.
Eso sí, no olvidemos que se trata de un juego de pesca...

Gráficos:	75
Sonido:	71
Jugabilidad:	76
Diversión:	72

Opinión:

Evidentemente, hemos valorado a este juego como lo que es: un simulador de pesca. Es decir, que su capacidad de diversión está absolutamente marcada por lo que te interese el tema. Si te atrae, lo único que te podemos decir es que el juego está bastante bien realizado y que hasta resulta divertido. Tú verás si "picas".

Valoración 72





La victoria en los torneos depende del peso de nuestras mejores cinco piezas. Con el premio obtenido podremos adquirir nueva equipación.

- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Sunsoft**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Variedades animadas

Looney Tunes

Parece que por fin los personajes más carismáticos de la Warner van a protagonizar un juego a su medida. Y es que limitarse a un solo género no es propio de los dibujos animados más locos de la tele, por eso, en el próximo cartucho de Infogrames se ha apostado por la variedad, presentando un desarrollo -y un protagonista- diferente en cada uno de los 7 niveles que lo componen.

Plataformas, "shoot ´em up" y habilidad se dan cita en un juego que cuenta con una sobresaliente realización técnica y que sorprende por su fidelidad a la serie, ya que consigue colocar a nuestros personajes favoritos en las situaciones más emblemáticas.

Sin embargo, este cartucho cuenta con un importante defecto, y es que resulta extremadamente sencillo -tanto que algunos niveles se superan sin saber exactamente cómo- lo que, pese a que cuenta con niveles de bonus, acorta la duración del juego.

Eso sí, los más pequeños disfrutarán especialmente con este juego de Sunsoft.



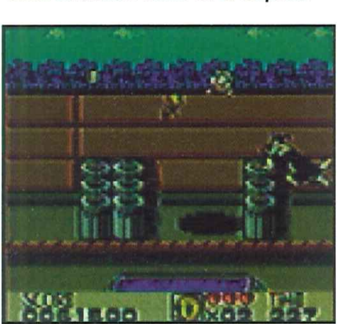
En algunos niveles encontraremos enemigos finales, como este gran pez.



Speedy es rápido como en la serie, tanto corriendo como en el disparo.



Podemos recoger items de vida e invencibilidad, como demuestra Lucas.



Gracias a la variedad de personajes veremos diferentes y bellos decorados.





Los recomendados

PLAYSTATION

VELOCIDAD
1. Gran Turismo (Platinum)
2. Ridge Racer Type 4
3. V-Rally 2

LUCHA
1. Tekken 3
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

FÚTBOL
1. FIFA '99
2. ISS '98
3. UEFA Champions League

DEPORTIVOS
1. NBA Live '99
2. CoolBoarders 3
3. All Star Tennis

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Alundra



«Final Fantasy VIII» es nuestro juego favorito para PlayStation en estos momentos. Sus impresionantes gráficos y su envolvente historia le convierten en un título IMPRESIONANTE que se coloca a la cabeza de la larga lista de juegos del catálogo de esta consola.

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape escape
3. Abe´s Exoddus

ACCIÓN
1. Syphon Filter
2. Driver
3. Medievil

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 2 (plat.)
3. Soul Reaver



La nueva aventura de Eidos, «Soul Reaver», se convierte en uno de los mejores exponentes del género.

SHOOT'EM UP
1. Omega Boost
2. Alien Trilogy (Platinum)
3. Apocalypse

AVENTURA GRÁFICA
1. Broken Sword II
2. Discworld II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Populous
3. Theme Hospital

VARIOS
1. Um Jammer Lammy
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Bust a Groove

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DRIVER
- FIFA '99
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO (Platinum)
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- SOUL REAVER
- TOMB RAIDER II (Platinum)
- TEKKEN 3 (Platinum)

GAME BOY

VELOCIDAD
1. V-Rally '99 (Color)
2. F-1 WGP (Color)

LUCHA
1. Killer Instinct
2. King of Fighters
3. Street Fighter II

FÚTBOL
1. ISS '99 (Color)
2. World Cup '98

PLATAFORMAS
1. Mario Bros DX (Color)
2. Wario Land 2 (Color)
3. Super Mario Land 2

Aunque no lo hemos incluido en las listas, no olvidéis que este mes ha salido a la venta «Looney Tunes».

DEPORTIVOS
1. All Star Tennis (Color)
2. NBA Jam '99 (Color)

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Conker´s Pocket Tales (Color)

ACCIÓN
1. Turok 2
2. Star Wars
3. R-Type DX (Color)

AVENTURA
1. Silvester & Tweety (Color)
2. Quest for Camelot (Color)
3. Gex (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Game & Watch Gallery 2 (Color)
3. Bust a Move 4 (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK 2
- V-RALLY

DREAMCAST
1. Sonic Adventure
2. Sega Rally 2
3. Speed Devils
4. The House of the Dead 2
5. Monaco GP 2

La lista de este mes ya está hecha con criterios "reales", no con especulaciones. Estos son los 5 títulos que más nos han impresionado.



NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 F-1 World GP (P. Choice)
2 Star Wars: Racer
3 V-Rally '99

LUCHA
1 WWF Attitude
2 WWF/NWO
3 Mortal Kombat 4



«WWF Attitude» es una digna secuela de «Warzone», al que incluso supera en modos de juego y movimientos.

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Kazooie.
3 Tonic Trouble.



Tras algunos mese de escasez plataformera en Nintendo 64, llega el original y divertido «Tonic Trouble».

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

DEPORTIVOS
1 1080° Snowboarding
2 NBA Jam '99
3 Centre Court Tennis

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

AVENTURA
1 Shadowman
2 Mission: Impossible

ACCIÓN
1 Turok 2
2 Goldeneye (P. Choice)
3 Quake 2



Aunque no llega a superar la profundidad y extensión de «Turok 2», «Quake 2» supera en acción a cualquier otro juego de Nintendo 64.

VARIOS
1 Mario Party
2 The New Tetris

Imprescindibles
- F-1 WGP (Players Choice)
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- SHADOWMAN
- QUAKE 2
- STAR WARS: EPISODIO I. RACER.
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- WWF ATTITUDE

Los favoritos de...
Rafael Martínez



Rafael Martínez. Director de Marketing de NINTENDO ESPAÑA

Mis preferencias en los videojuegos están marcadas, principalmente, por las aventuras que protagonizan dos personajes: Mario y Donkey Kong. Aunque tengo que reconocer que los juegos a los que más horas he dedicado han sido «Prince of Persia» (SNES) y «Goldeneye» (N64). ¡¡¡Ahora, estoy preparandome para la llegada de... «Donkey Kong 64» y «Pokemon»!!!

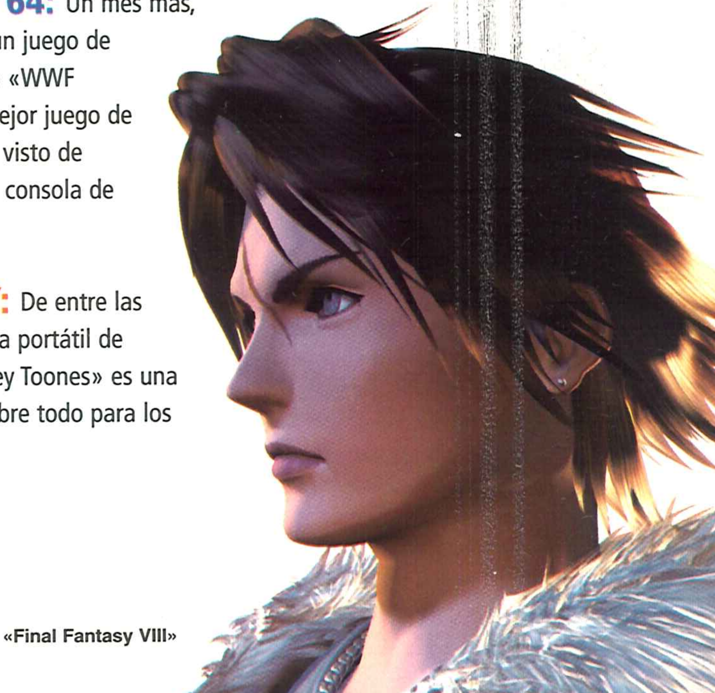
MIS MITOS	MIS FAVORITOS
Prince of Persia (SNES)	**GoldenEye 007** (N64)
Super Mario Land (Game Boy)	**Zelda: Ocarina of Time** (N64)
Donkey Kong Country (SNES)	**Super Mario Bros.** (GB Color)

La compra del mes

PLAYSTATION: Este mes te toca comprarte por lo menos dos juegos para tu PlayStation:«Final Fantasy VIII» y «Soul Reaver», dos auténticos juegazos que encantarán especialmente a los amantes de las aventuras y el rol.

NINTENDO 64: Un mes más, os aconsejamos un juego de Acclaim. Y es que «WWF Attitude» es el mejor juego de lucha que hemos visto de momento para la consola de Nintendo.

GAME BOY: De entre las novedades para la portátil de Nintendo, «Looney Toones» es una buena opción, sobre todo para los más pequeños.



«Final Fantasy VIII»

SYPHON FILTER



MÁS DIFÍCIL:

Hay gente para todo. Y aunque es poco probable, puede que haya alguien por ahí que piense que este juego es muy sencillo. Para ellos este truco que hará aumentar su dificultad. Para activarlo presiona: CÍRCULO+CUADRADO+L1+L2 +R2+X en la pantalla del título. Si lo has hecho bien oirás una voz decir: "Damn it! y al comenzar la partida las palabras 'Estás Jugando en el Nivel DIF.' aparecerán en la pantalla.

TODAS LAS MISIONES:

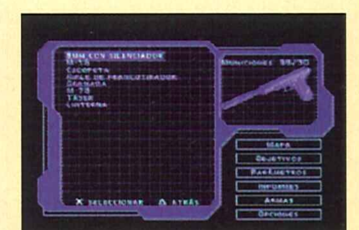
Sin embargo, la mayor parte de vosotros preferiréis un truco como éste que os ayude a avanzar más fácilmente. Mientras estés jugando pausa y pon el cursor en las opciones sobre 'Elegir nivel". Ahora presiona y mantén pulsados los siguientes botones: CÍRCULO+CUADRADO+L1+R1 +L2+R2+X.

La lista de posibilidades aumentará de inmediato.

TODAS LAS ARMAS CON MUNICIÓN INFINITA:

Sin llegar a resolver el juego, hay trucos que te brindan una excelente ayuda para llegar hasta el final, como en este caso. Vuelve a pausar el juego pero esta vez pon el cursor sobre el menú de armas y presiona (manteniendolos): SELECT+CÍRCULO+L1 +L2+R2+X.

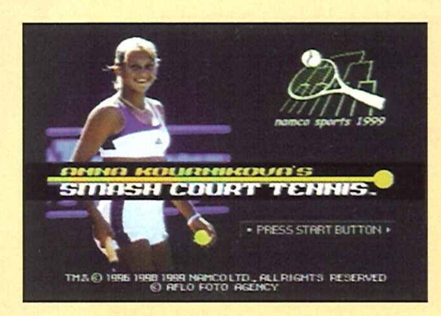




ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

CARACTERÍSTICAS OCULTAS:

Cada vez que ganes el torneo "Grand Slam" recibirás otra pieza del equipo. Cada vez que ganes un torneo "Street" recibirás un personaje de otros juegos de Namco (Pacman, Tekken 3, Time Crisis y Ridge Racer).



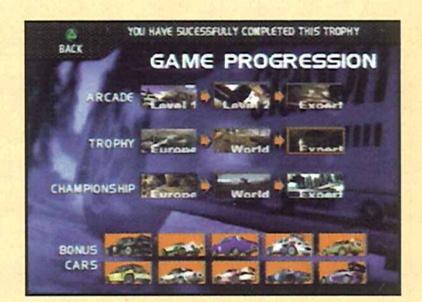
V-RALLY 2

TODOS LOS TROFEOS Y VEHÍCULOS:

En la pantalla de progresión de juego, dentro de las opciones, sitúa el cursor sobre un bloque gris y presiona L1, R1, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, X, X + SELECT.

Si todo ha ido bien notarás la diferencia en seguida. En cuanto comiences presiona X sobre cada bloque gris para abrir cada una de las opciones de juego que esconde, así como todos los coches de bonus.

Desde luego te hemos ahorrado mucho trabajo. ¡Imagina las horas de juego que tendrías que haber acumulado para conseguir todo esto!







QUAKE II

NUEVA MISIÓN:

Asegúrate de que el Controller Pak no está insertado en el mando y pulsa START en la pantalla del título. Selecciona "Single game" y después "load". Cuando te pregunte por el Controller Pak contesta "Do Not Use" y esto te dará acceso a la pantalla de password. Introduce FBBC VBBB FBBC VBF7. Automáticamente aparecerá una pantalla con las palabras Mision O y el tiempo de juego. No esta mal cambiar de vez en cuando, y esto es todo un cambio.





BUGS BUNNY: LOST IN TIME

SELECCIÓN DE NIVEL:



Sabíamos que estabas esperando este truco como agua de Mayo y aquí lo tienes. Ve a la pantalla desde la que el loco conejo selecciona época, ponte en uno de los sitios con interrogación (para que al pulsar X no comiences la partida) y , manteniendo pulsados los botones L2 + R1, pulsa X, CUADRADO, R2, L1, CÍRCULO, X, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO. No deberíamos mimaros tanto...





TAI-FU

VARIOS:



Para activar estos trucos lo primero que debes hacer es terminar el sencillo primer nivel y esperar a que aparezca la pantalla del mapa. Una vez en ella presiona R2, TRIÁNGULO, R2, TRIÁNGULO, CÍRCULO, ABAJO, CUADRADO para que el resto de códigos puedan funcionar.

Ahora, en esta misma pantalla pulsa rápidamente:

- R2, TRIÁNGULO, R2, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, ABAJO, TRIÁNGULO, ARRIBA, IZQ., DCHA., ABAJO, ARRIBA para poder acceder al menú de selección de estilos
- R2, TRIÁNGULO, R2, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, ABAJO, TRIÁNGULO, ARRIBA, DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA, L1 para seleccionar nivel.
- R2, TRIÁNGULO, R2, TRIÁNGULO, ABAJO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., ARRIBA, R1 para tener la posibilidad de ver los créditos del juego.



TRUCOS A LA CARTA

ROBERTO MAGIAS (GRANADA)

*Hola, tengo una N64 y desearía que me dierais trucos del 1080 **Snowboarding**.*

Para tener una tabla con forma de pingüino completa los 24 movimientos del modo entrenamiento y después mantén pulsados Abajo-C y A en la pantalla de selección de tablas. Para tener acceso al circuito Deadly Fall selecciona Macht Race y completa todos los circuitos en el modo experto. Si en lugar del modo experto es el Hard conseguirás el circuito Dragon Cave.

SOFÍA HERNÁNDEZ (MADRID)

*Me llamo Sofía y, aunque parezca mentira, sigo teniendo mi Super Nintendo y me sigue gustando. Por eso me gustaría que me dierais algún truco para el juego **Bubsy II** de esta consola.*

Para que el protagonista del juego corra a unas velocidades de vértigo presiona Arriba, Y, Y, Y, Abajo en la pantalla del título. Pero si prefieres que sus saltos sean más grandes presiona B, A, B, Y en la misma pantalla.

DAVID ALMEIDA (LAS PALMAS)

*Hola Yen. Tengo una Saturn y un problema: estoy atascado en el **Tomb Raider**. En la fase de la cascada pongo las tuercas en el mecanismo, se abre la puerta de la cascada, entro y grabo la partida. Me encuentro en un gran templo de color rojo y me salen dos dinosaurios. Entro por esa puerta y hay varias entradas. Voy por todas y acciono las palancas pero hay una que está en una especie de suelo que se cae y esa no la puedo accionar. ¿Qué puedo hacer?*

Sencillo: para activarla, pasa corriendo tan rápido como puedas, porque saltando no conseguirás llegar. Para volver, salta y agárrate al borde antes de caer sobre las cuchillas.

DAVID

*Hola, Soy David y hace poco que me compré el **Syphon Filter**. Es un excelente y difícil juego. Por eso, quiero que me ayudéis. En las catacumbas de la fortaleza, nivel 14, se nos ordena seguir al científico para que habrá la celda de Phagan y así poder entrar nosotros, ya que las puertas utilizan un sistema de seguridad que se abre con la mano. Yo, cuando empieza esta misión, cojo la 9 mm y me dirijo hacia la izquierda siguiendo al científico. Tras matar a algunos soldados (sin hacer sonar la alarma), llego a una especie de sala con 4 salidas y una rampa. El científico toma la puerta del oeste y le sigo Y es ahora cuando NO SÉ LO QUE HACER. El científico está delante de la puerta de la celda y tiene a la derecha el interruptor que la abre, pero se queda ahí sin pulsar el interruptor. Tampoco oigo ningún "click" como decís en la guía. ¿Qué es lo que tengo que hacer? ¿He hecho algo mal para que no abra la puerta? Enhorabuena por Hobby Consolas y Playmanía. Gracias.*

Pues has tenido algo de mala suerte. En algunos casos, en este punto concreto, el juego tiene un pequeño fallo que hace que el científico no habrá la puerta como esperamos. La única solución es volver a cargar la partida, comenzar de nuevo y variar un poco el recorrido para saltarnos el error. Lo sentimos, no te podemos ayudar de otra manera.

PABLO SÁNCHEZ GALEANO (SALAMANCA)

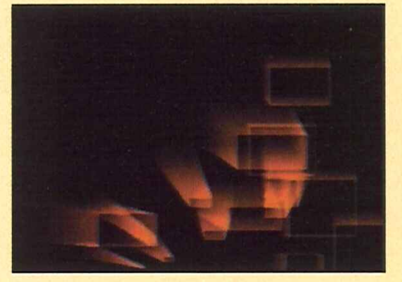
Hola, tengo una N64 y quería preguntar trucos sobre "Star Wars Shadows of the Empire".

Cuando comiences una partida introduce como nombre "_Jabba" y, hasta un simple rayo multiplicará su poder.

OMEGA BOOST

MODIFICAR LOS EFECTOS DE CARGA:

Mientras que el juego se está cargando, se ve un efecto gráfico (unos cuadradillos volando).

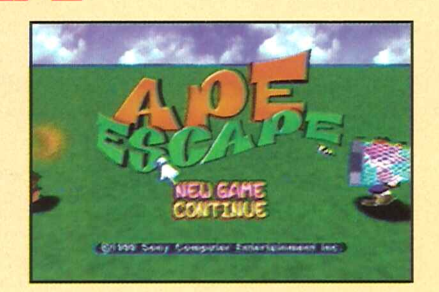


Se puede modificar la dirección hacia la que vuelan usando los pads direccionales o el analógico. No sirve para nada, pero de vez en cuando también podemos dar un truco malete ¿no?

APE ESCAPE

MUY LISTO:

Si, porque esto no es un truco propiamente dicho, sino más bien un detalle de astucia.



Mira, cuando realices un salto y veas que te la vas a pegar, si pulsas START antes de caer y pulsas CUADRADO para salir podrás comenzar sin haber perdido ninguna de tus preciadas vidas; claro que para hacerlo hay que ser muy rápido, ¿crees que podrás?



POINT BLANK 2

PUNTOS EXTRAS:

En el modo "Point blank Castle" verás cómo varios personajes ascienden por la pantalla con la ayuda de sus globos. Puedes dispararles para practicar o para calentar un poco tu puntería.



Si entras en el modo "Endurance" de "Point Blank Castle", en el camino al castillo verás pájaros, ovnis y otras cositas de este calibre. Si los disparas recibirás unos puntos extra.



RUSH 2: EXTREME RACING USA



PARA EL TIEMPO:

Comienza una partida de dos jugadores en el modo práctica. Después de que ambos hayan elegido coche presiona ARRIBA-C un par de veces en countdown. Cuando comiences la carrera la palabra IT! aparecerá al lado del segundo jugador. Muy bien, y os preguntaréis que para qué sirve esto, ¿no? Pues para el jugador que tenga esta palabra el tiempo correrá igual que siempre, mientras que para el otro el cronómetro permanecerá a cero hasta que sufra un accidente (destruya el coche).

Cuando esto sucede cambian las tornas y es el segundo jugador el que bloquea el crono.

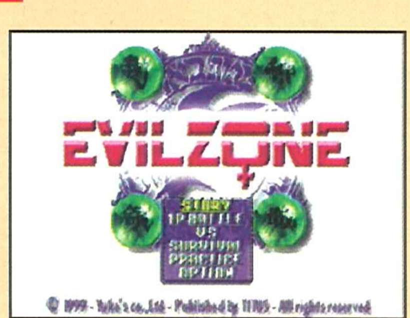
EVIL ZONE

BIOGRAFÍAS:

Gana a un personaje en el modo "Story" para saber su historia a través de la opción extra en el menú de opciones. Además, podrás acceder al modo "gallery".

EL FINAL:

Gana todos los modos con todos los personajes. Vete al menú de opciones, elige "Extra" y selecciona "Congratulations". Podrás observar una escena especial de todos los personajes comentando sus éxitos.



LUCHAR CON IHADURCA:

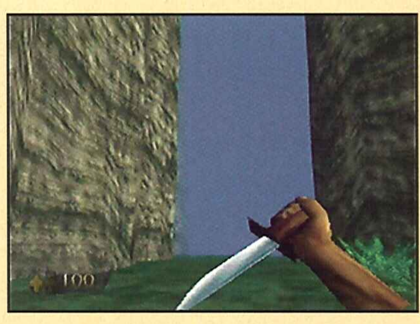
Para jugar con los jefes y tener acceso a una fase oculta gana el juego con tres personajes diferentes en el modo "story". Si ganas dos de ellas con cualquier personaje y la tercera con Setsuna aparecerá Ihadurca. Además, cada vez que acabes con un personaje el modo Story obtendrás siete posturas distintas.

TUROK

VIDA:

Jana Bofill nos ha mandado a través de internet (por medio de nuestros buzones) un nuevo truco para este juego. Aunque sabemos que es un poco antiguo, no tiene desperdicio, de verdad. Si matas a cinco hombres seguidos con un cuchillo cae del cielo una cruz de 120 de vida que podrá salvarte de una muerte segura, permitiéndote avanzar más. Además si eres hábil y aprendes a utilizar bien el cuchillo, siempre podrás acudir a este pequeño truco ante cualquier problema.





METAL GEAR SOLID

PARA PODER JUGAR CON SOLIDUS:

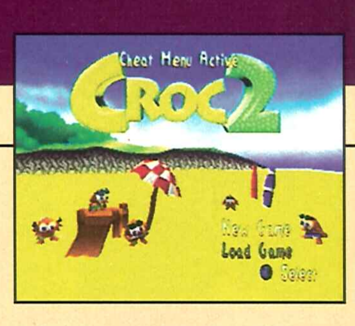
Para poder llevar a Solidus durante todo el juegos deberéis pasaros el juegos en menos de dos horas y media (no os sobrará tiempo), matando a Metal Gear Rex sin usar los Stinger sino con las demás armas. Una vez que lo hayáis matado, durante la persecución y escapada no deberéis disparar ni una sola vez a Liquid. Para colmo deberéis tragaros todo el final entero, y luego guardar la partida. Al empezar con esta partida una nueva y en el ascensor os aparecerá Liquid.

Este truco nos la ha mandado vía E-Mail David Ramos y, al pedirnos que se lo publicáramos no nos hemos podido resistir pero os advertimos que no lo hemos podido comprobar, ¡dos horas y media es muy poco tiempo para un juego como éste!





CROC 2



100 CRISTALES MÁS:

En la pantalla del título presiona L1 y pulsa CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA. Una vez lo hayas hecho comienza a jugar y pulsa CUADRADO teniendo pulsado el botón R2 para añadir 100 cristales.

Podrás repetir la operación hasta tener 9999.



MENÚ DE TRUCOS:

En la pantalla del título presiona L1 y pulsa TRIÁNGULO, IZQ., IZQ., DCHA., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, IZQ., CÍRCULO. Comienza el juego y pulsa L2 + R2 para activarlo. Desde este menú tendrás acceso a todos los niveles (incluidos los secretos), posibilidad de aumentar todos tus items (que podrás llenar siempre que quieras), y muchas cosas más...



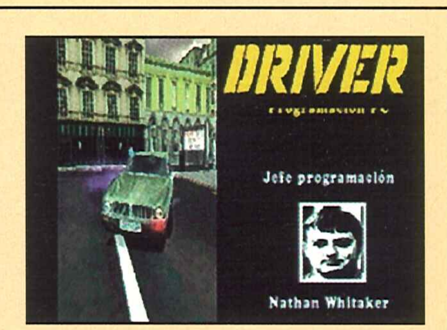
VIDAS INFINITAS:

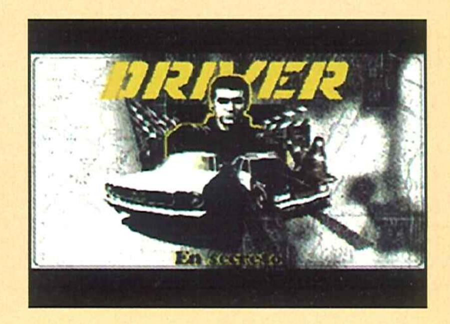
Por si el truco anterior os parecía poco, éste termina de completar una lista perfecta. En la pantalla del título presiona L1 y pulsa CÍRCULO, ABAJO, IZQ., ARRIBA, DCHA., TRIÁNGULO, ABAJO para activarlo y de esta manera nunca podrán acabar contigo.

DRIVER

FICHA TÉCNICA:

En la pantalla del menú principal presiona rápidamente L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1. Esta nueva opción aparecerá en la pantalla de trucos. Recuerda que para verla sólo tienes que pulsar DCHA. hasta iluminar el coche de policía. Entrando en la ficha podrás ver el nombre de todos los que han hecho posible el juego.









Infórmate en las tiendas DIFINTEL-MICRO

Barcelona
Balmes, 61 bajos
Tel. 93 453 15 03

Terrassa (Barcelona)
Avda. Jacquard, Local 52
Tel. 93 785 36 47

Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo
Tel. 93 652 81 52

Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101 Tel.93 664 52 41

Gavà (Barcelona)
Rambla Vayreda, 44
08850 Gavà

Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial Alcampo-La Dehesa
Tel. 91 877 00 95

Madrid
C/. Celanova, 9 Barrio de El Pilar
Tel. 91 730 68 67

Valencia
Centro Comercial Alcampo-Alboraya
Tel. 96 356 70 83

TRESS DIFUSIÓ



BLOOD LINES

MÁS PERSONAJES:

Hay cuatro personajes secretos que pueden ser tuyos con sólo introducir un password. Aquí tienes los cuatro para que puedas ampliar el número de luchadores.

Jon: UNMASKED
Daria: DOMINATION
Joe: JUJOFEVRY1
Angor: CLAWEDFIST

DOS NUEVOS MODOS DE JUEGO:

También de una forma tan sencilla como los passwords podrás hacerte con dos modos de juego. Pruébalos

Modo voz: TONGUEBATH
Modo Experto: SKUPASTYLE



GALERÍA DE ARTE:

Con este otro código podrás ver los preciosos gráficos que los programadores han incluido en este CD dentro de la pantalla de opciones. El passwords es LEONARDO.

BUST A MOVE 4

PUZZLES EXTRA:

En la pantalla del título pulsa muy rápidamente A, IZQ, DCHA., IZQ., A. Un bicho naranja aparecerá en la esquina inferior derecha confirmando el truco.

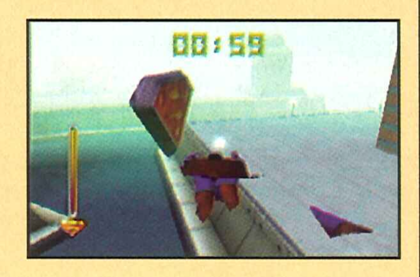
Más diversión para un juego que la tiene asegurada.

SUPERMAN

SELECCIÓN DE NIVEL:

Comienza una partida y no pares hasta que puedas salvar. Hazlo y resetea. Selecciona "Load Game" en le menú principal y escoge la partida que acabas de grabar. Aparecerá un letrero para que insertes el Rumble Pak. Presiona L + B durante aproximadamente un segundo y pulsa A. Una pantalla de selección de nivel aparecerá para que puedas escoger en el que quieres empezar.





TRIPLE PLAY 2000

EL MEJOR EQUIPO:

Como era de suponer, el mejor equipo de este juego es el de Electronic Arts que, además en esta ocasión, está compuesto por los programadores. Para hacerte con él ve a la pantalla de selección de equipo y pulsa DCHA., IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., DCHA. Si el truco ha funcionado oirás una voz y el equipo aparecerá en la pantalla. Ten cuidado, si mueves el cursor y haces que el equipo desaparezca deberás volver a introducir el código.





UM JAMMER LAMMY

COSAS OCULTAS:

Completando el juego tendrás como recompensa la posibilidad de jugar con uno de los personajes más divertidos del mundo de las consolas: Parappa.

Para poder jugar con Lammy en el modo cooperativo (dos jugadores) debes completar dos de las fases del juego.

Siguiendo con las cosas complicadas, para acceder al modo versus de Lammy deberás terminar el juego cooperativo con dos "Lammys". Para la combinación Lammy-Parappa del modo cooperativo tendrás que ser capaz de terminar el modo individual con Parappa (con lo que antes tendrás que haber terminado el juego para conseguirlo).

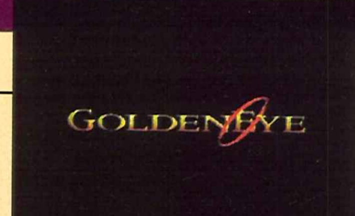
Y por último podrás acceder al modo versus Lammy-Parappa acabando la misma combinación en el modo cooperativo.







GOLDENEYE



VARIOS:

Todos estos trucos han llegado a nuestro poder por medio de una carta que nos ha enviado a la redacción un lector llamado Gabi. Muchas gracias, son estrategias realmente buenas, no las podéis dejar escapar.

1.- Minas invisibles durante un rato: Si estás jugando en la opción multijugador con 'proximity mines', coges las minas, diriges tu punto de mira a una caja verde y la dejas, e inmediatamente coges la caja. Hasta que no aparezca la caja no saldrá la mina.

2.- Dos armas diferentes: con el truco de todas las armas (o con una doble) comienza a cambiarlas, de forma que primero sólo tengas una en la izquierda. Dispara para que salga la derecha y se quede la anterior en la izquierda y la siguiente en la derecha.

3.- Para cambiar de arma marcha atrás mantén presionado A y pulsa Z tantas veces como quieras volver atrás.

4.- Reventar minas: Después de tirar una mina remote puedes hacerla detonar sin sacar el reloj pulsando A y B al mismo tiempo.

De nuevo ¡muchas gracias, Gabi!





BUST A MOVE 2

MUCHOS MÁS CRÉDITOS:

En la pantalla del título selecciona "options" y pulsa IZQ., DCHA., R1, R2, L2, L1, ARRIBA y ABAJO.

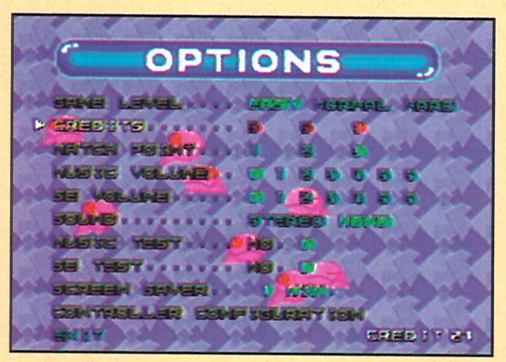
En la esquina superior derecha aparecerá un contador de 30 segundos.

Ilumina la opción "credits" y pulsa X tantas veces como puedas en ese tiempo.

Al principio, los créditos crecerán rápidamente pero luego será más costoso. Si eres rápido podrás contar hasta con 30 créditos.

Una manera de sacarle más partido a este genial juego que se encuentra en la serie Platinum.





VIGILANTE 8

NUEVO NIVEL:

Para poder acceder a este nivel debes introducir como password: DDDDDDDDDDDDDD (no sabemos si hemos contado bien, pero lo que debes hacer es rellenar todos los espacios con D).

Verás que aparece un icono nuevo en medio del mapa.

Pero si lo que prefieres es tener acceso a todos los niveles debes introducir JTBT7CFD1LRMGW.

STAR WARS. EPISODIO 1: RACER

El joven Anakin Skywalker prepara su nave para competir en una trepidante carrera de vainas contra las criaturas más expertas de la galaxia.

Este mes te ayudamos a que pueda competir contra este grupo de alienígenas capaces de las más sucias trampas para conseguir la victoria.



1



2


4



5



7

ACCESO A TODOS LOS TRUCOS:

Selecciona el modo torneo (Tournament), luego elige una casilla vacía en la pantalla de introducción de nombre. Mantén pulsado el botón Z y escribe "RRTANGENTABACUS" como nombre, usando el botón L para introducir cada letra. Después de introducir todas las letras, éstas aparecerán en la parte inferior izquierda de la pantalla. Luego ilumina la opción END y mantén pulsado el botón L seguido del botón B. Ahora empieza una carrera en cualquier circuito del modo torneo (Tournament), haz una pausa durante la partida y pulsa arriba, izquierda, abajo y derecha para acceder al menú de trucos, donde podrás activar el modo invencible (1), modo espejo (2) y el debug level (3) entre otros.

• **Controles de la opción Debug:** Activa el Acceso a todos los trucos. Luego coloca la opción Debug Level del menú de trucos a cualquier número excepto a cero. Ahora durante la carrera pulsa una de las siguientes direcciones del pad para activar los siguientes trucos:

Ver a través de las paredes (4): Izquierda + Z.

Avanzar un nivel: Arriba.
Retroceder un nivel: Abajo.
Nave invisible: Izquierda.
Destruir tu nave (5): Derecha.

• **Piloto extra:** Jinn Reeso (6). Sigue los pasos del acceso a todos los trucos pero escribe "RRJINNRE" como nombre. Primero tendrás que haber sacado al piloto oculto Mars guo, y podrás elegir a este nuevo piloto en la pantalla de selección de pilotos.





6

• **Piloto extra:** Cy Yunga (7). Primero debes sacar al piloto oculto Bullseye Navior, luego haz lo mismo que has hecho para sacar a Jinn Reeso pero escribe como nombre "RRCYYUN".

• **2 jugadores controlan la nave:** Sigue los pasos del acceso a todos los trucos pero escribe como nombre la palabra "RRDUAL". Si conectas los mandos en los puertos 1 y 3 controlarás la nave con 2 mandos.

• **Provocar al oponente:** Selecciona el modo torneo (Tournament), luego en la pantalla del menú ilumina la opción Start Race, mantén pulsado el botón Z y pulsa el botón A para empezar la carrera. Verás una secuencia entre Anakin y Sebulba.

• **Salida rápida:** Justo cuando vaya a desaparecer el número 1 de la cuenta atrás, pulsa hacia delante la palanca del pad seguido del botón A para conseguir una salida rápida.





CONSEJOS PRÁCTICOS

1. Deberás experimentar con todas las naves para poder elegir la que mejor se adapte a tu estilo.

2. Intenta permanecer en el medio de la carretera, ya que hay menos fricción y te permitirá coger pronto velocidad.

3. Pulsa el botón Z mientras tu nave esté girando, tu nave se deslizará y te será más fácil esquivar los obstáculos.

4. Cuando saltes con tu nave, mueve el joystick hacia atrás para conseguir un salto más largo y muévelo hacia delante para conseguir un salto más rápido.

5. No tengas miedo a soltar el acelerador (Botón A) en algunos momentos de la carrera. Aunque perderás velocidad, te servirá para maniobrar mejor tu nave.

6. Mueve el joystick suavemente. Éste responde con el más mínimo movimiento, así que resiste la tentación de moverlo hasta sus lados más extremos.

7. Pulsa hacia delante la palanca del pad cuando quieras conseguir la velocidad más alta. Pulsa hacia atrás cuando quieras tomar las curvas muy cerradas.

8. Intenta hacer una salida rápida en las carreras; wsto te dará una ventaja que podrás conservar a lo largo de la carrera.

9. Usa el turbo de un modo inteligente, podrás recuperar tiempo perdido, pero recuerda que un incendio en el motor te costará un mayor gasto de tiempo.

PERSONAJES OCULTOS

Para poder jugar con los personajes ocultos,consigue estos tiempos en los siguientes circuitos:



SEBULBA
The Boonta Classic
Galactic Circuit
Vuelta: 02:04:210
Carrera: 06:20:012



ALDAR BEEDO
Beedo's Wild Ride
Amateur Circuit
Vuelta: 01:02:986
Carrera: 03:16:697



CLEGG HOLDFAST
Aquilaris Classic
Amateur Circuit
Vuelta: 01:04:700
Carrera: 03:16:926



BULLSEYE NAVIOR
Sunken City
Semipro Circuit
Vuelta: 01:52:620
Carrera: 05:43:101



MARS GUO
Spice Mine Run
Amateur Circuit
Vuelta: 01:29:470
Carrera: 04:30:880



NEVA KEE
Barro Coast
Semipro Circuit
Vuelta: 01:38:300
Carrera: 04:59:640



TEEMTO PAGALIES
Mon Gazza Speedway
Amateur Circuit
Vuelta: 00:16:072
Carrera: 00:52:081



BOLES ROOR
Zugga Challenge
Semipro Circuit
Vuelta: 02:01:261
Carrera: 06:10:897



FUD SANG
Vengeance
Amateur Circuit
Vuelta: 01:16:880
Carrera: 03:51:921

RATTS TYERELL
Howler Gorge
Semipro Circuit
Vuelta: 01:31:370
Carrera: 04:48:510

SLIDE PARAMITA
AP Centrum
Invitational Circuit
Vuelta: 00:58:410
Carrera: 03:03:260

WAN SANDAGE
Scrapper's Run
Semipro Circuit
Vuelta: 00:44:904
Carrera: 02:23:978

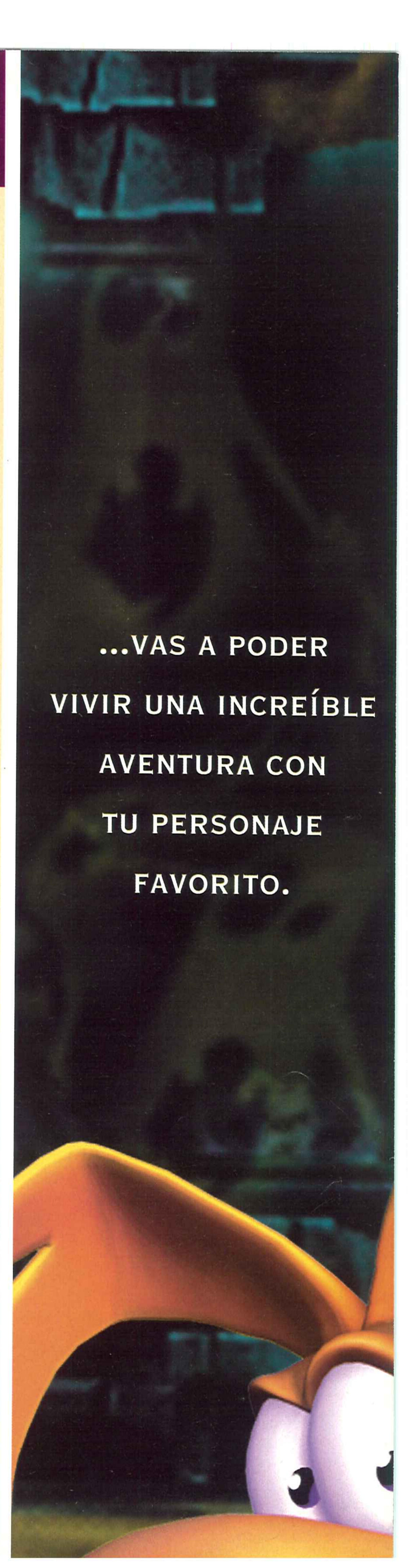
BEN QUADINAROS
Inferno
Invitational Circuit
Vuelta: 00:59:549
Carrera: 03:04:160

MAWHONIC
Andobi Mtn. Run
Galactic Circuit
Vuelta: 01:39:309
Carrera: 05:05:648

ARK BUMPY ROOSE
Bumpy's Breakers
Semipro Circuit
Vuelta: 02:09:358
Carrera: 06:47:380

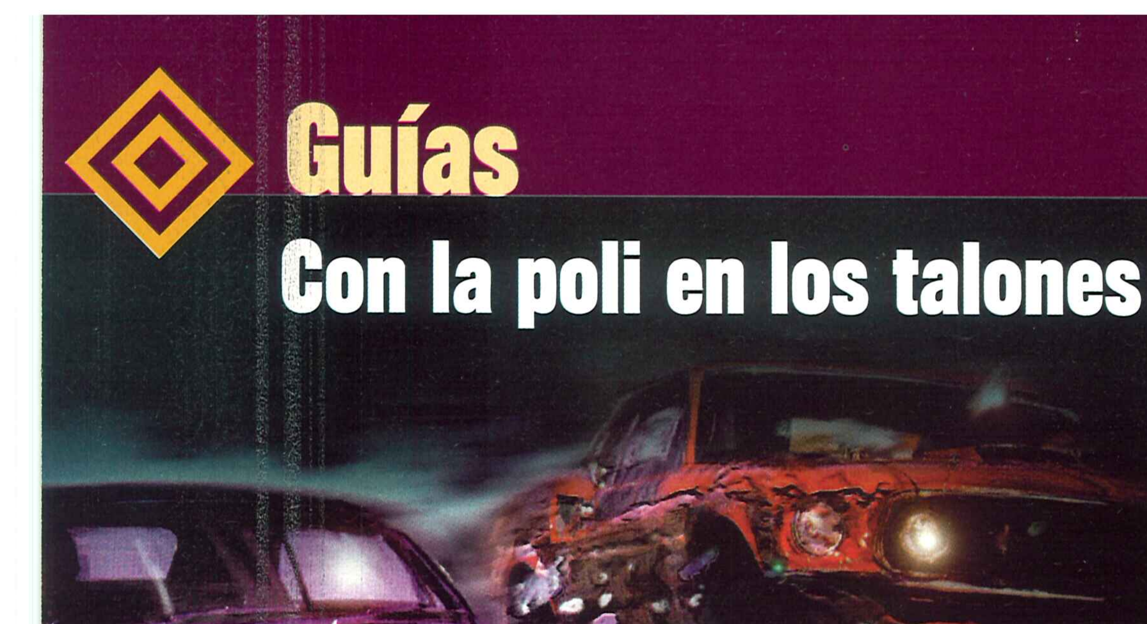
BOZZIE BARANTA
Abyss
Invitational Circuit
Vuelta: 01:02:639
Carrera: 03:12:934

TOY DAMPNER
Executioner
Galactic Circuit
Vuelta: 00:31:540
Carrera: 04:42:310



Con la poli en los talones

Nuestro personaje, Tanner, se adentra como conductor en el mundo del hampa. Matones, asesinos a sueldo, extorsionistas y demás calaña serán su compañía diaria. Para poder sobrevivir en las grandes urbes americanas deberá ir puliendo su destreza como conductor, lo que le permitirá encontrar salida a las situaciones límite.



DRIVER

CONSEJOS

1. Si te persigue la policía, usa el tráfico que encuentres en las calles como escudo para poder deshacerte de los coches patrulla.

2. Evita por todos los medios una colisión frontal con otro vehículo, ya que estas colisiones son las que producirán más daños a tu vehículo.

3. A lo largo de las misiones verás coches de policía patrullando por las calles. Si respetas las normas de tráfico y no invades el carril contrario no levantarás sospechas.

4. Cuando el nivel de delito sea muy alto encontrarás controles de policía en las calles. Circula por la acera para cruzarlos sin ser detenido. Si el control policial está en una autopista tendrás que circular por el césped de la mediana para burlar los controles.

5. En las misiones nocturnas deberás prestar mucha atención a las farolas y demás obstáculos, ya que la visibilidad de estos objetos se reduce considerablemente.

6. Te recomendamos que uses el freno de mano para entrar en las curvas y gires suavemente la dirección del vehículo, de lo contrario tu giro será desproporcionado y perderás el control del coche.

7. Durante el juego, si miras el radar verás que por algunas calles de la ciudad hay luces blancas en movimiento. No entres en las calles donde veas las luces, ya que son coches patrulla y te complicarían terminar la misión.

8. En las misiones en las que tienes que perseguir y destruir coches te recomendamos que no intentes hacer embestidas con la parte delantera de tu coche .La mejor opción es ponerse en paralelo al coche a destruir y simplemente arrimarnos a él: verás que la barra de daños del enemigo aumentará muy rápido.

9. En algunas ocasiones llegarás demasiado pronto al punto de encuentro y te dirán que vuelvas más tarde. Te aconsejamos que no te alejes del punto de encuentro, ya que te permitirán acceder cuando el tiempo para completar la misión sea inferior a 15 segundos.

CIUDADES (MIAMI, SAN FRANCISCO, LOS ÁNGELES Y NUEVA YORK)



MIAMI: Es una de las ciudades más extensas, si tienes que recorrer la ciudad de un extremo a otro tendrás que tener mucha paciencia. Encontrarás callejones, grandes avenidas, espacios abiertos y bastante tráfico en las calles.



SAN FRANCISCO: Es la ciudad perfecta para las persecuciones entre los cacos y la pasma. Te encontrarás con tranvías, cuestas vertiginosas, un barrio chino y el popular Golden Gate.



LOS ÁNGELES: En esta ciudad no encontrarás ninguna misión diurna, todas serán nocturnas y la dificultad será más elevada. Es posiblemente la ciudad más floja en cuanto a acción y diversión.



NUEVA YORK: Aquí se terminó lo del tráfico fluido, los atascos están a la orden del día. Al circular por esta urbe podrás comprobar su encanto, verás los taxis amarillos y podrás pasear por el popular puente de Brooklyn.

CÓMO LIBRARNOS DE LA PASMA







La presencia de la policía será continua a lo largo de las misiones. A continuación te damos algunos consejos para que puedas deshacerte de ella sin demasiadas complicaciones:

• Cuando te persigan varios coches patrulla tendrás que ir eliminándolos uno a uno. Para librarte de sus incordiantes embestidas deberás cruzarte entre el tráfico de las calles haciendo zig-zags, y verás cómo alguno de los coches patrulla se estrella contra los demás coches.

• En algunas misiones, si llegas al punto de encuentro en compañía de la pasma, no podrás terminar la misión hasta que te hayas librado de ella. Si son varios coches los que te persiguen, busca rutas alternativas al punto de encuentro, circula por la acera, realiza maniobras bruscas y alguno de los coches se perderá o se estrellará contra algún obstáculo.

• Si tus misiones se desarrollan en San Francisco los tranvías serán tus nuevos aliados (5) para evitar la persecuciones de la policía. Sus grandes dimensiones te permitirán usarlos como escudos contra los coches patrulla, pero no circules por los railes si no te quieres llevar una inesperada sorpresa.

• No pienses que los callejones (6) son un buen lugar para despistar a la pasma. Ten en cuenta que son muy estrechos y si la pasma te embiste y pierdes el control del coche, ésto supondrá tu fin.

• Cuando te persiga un único coche de policía y no te permitan completar la misión por culpa de su presencia, una manera infalible de hacerle desaparecer es la siguiente: Cuando le tengas detrás, mantén pulsados L2+R2 para activar la vista trasera, a continuación pisa el freno y circula marcha atrás. Tendrás que usar el maletero de tu coche para embestir (7) contra la parte frontal del coche patrulla. Esta táctica sólo la podrás utilizar si tu nivel de daños no es muy elevado, de lo contrario tu coche también será destruido.

DAÑOS DEL VEHÍCULO

Dependiendo del vehículo que lleves en cada misión los daños por colisiones serán distintos. Pero las zonas de alto riesgo son las mismas en todos los coches.



• PARTE FRONTAL DEL VEHÍCULO (8): Esta es la parte que más daños producirá a tu coche. Evita por todos los medios un golpe frontal contra farolas, coches, edificios y demás obstáculos. Comprobarás que si tienes una colisión frontal, el nivel de daños aumentará a un mayor ritmo.



• PARTES LATERALES DEL VEHÍCULO (9): Son las más recomendadas para recibir impactos. Los daños no aumentarán mucho si la pasma te embiste por un lateral.



• PARTE TRASERA (10): Es la mejor parte del vehículo para destruir a otros coches. Utilizala para dejar fuera de juego a la pasma.

AYUDAS PARA NO LLAMAR LA ATENCIÓN DE LA PASMA

• NO CONDUCIR POR LAS ACERAS O PARQUES (12): Si circulas por fuera de la calzada, tendrás como recompensa la siempre molesta presencia de la pasma.



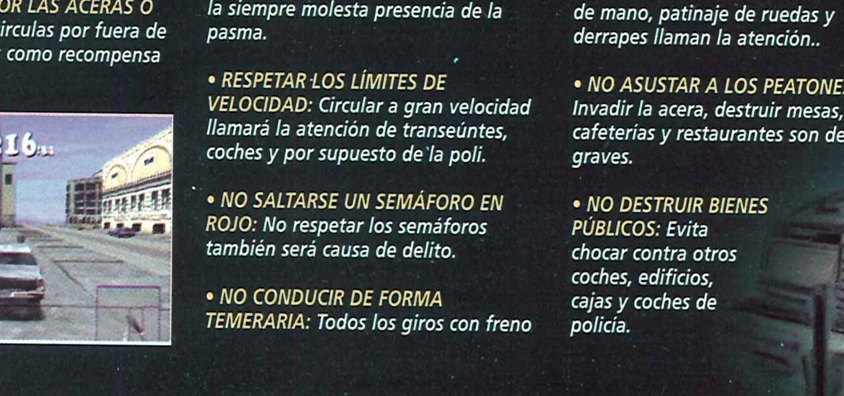
• RESPETAR LOS LÍMITES DE VELOCIDAD: Circular a gran velocidad llamará la atención de transeúntes, coches y por supuesto de la poli.

• NO SALTARSE UN SEMÁFORO EN ROJO: No respetar los semáforos también será causa de delito.

• NO CONDUCIR DE FORMA TEMERARIA: Todos los giros con freno de mano, patinaje de ruedas y derrapes llaman la atención..

• NO ASUSTAR A LOS PEATONES: Invadir la acera, destruir mesas, cafeterías y restaurantes son delitos graves.

• NO DESTRUIR BIENES PÚBLICOS: Evita chocar contra otros coches, edificios, cajas y coches de policía.



TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN

1- VOLANTAZOS: Si mantienes pulsado L1 mientras entras en una curva, recuperarás el control del coche si éste tiende a virar. Esta técnica es muy importante para misiones en las que tendrás que escapar de la pasma.

2- FRENO DE MANO: Es la maniobra perfecta para hacer un giro de 180°. También es bastante útil para entrar en las curvas en plena persecución.



3- DERRAPE DE LAS RUEDAS (11): Esto te ayudará en situaciones en las que tengas que escapar con mucha rapidez. Es muy recomendable para darse a la fuga cuando recojas a los atracadores.

4- FRENO: Como normal general será el más usado a lo largo de las misiones, ofrece más estabilidad al frenar y es altamente recomendado si la calzada está mojada.

RESPUESTA DEL VEHÍCULO

A lo largo de las misiones nuestro vehículo podrá experimentar cambios en el manejo. En las misiones diurnas y nocturnas,la capacidad de respuesta del vehículo estará en plenas facultades. Pero es con la aparición de la lluvia cuando la respuesta se verá afectada. Con la calzada mojada,tendrás que pisar el freno con mucha precaución si no quieres perder el control del coche. No te recomendamos que uses el freno de mano ni que hagas patinar las ruedas en misiones con lluvia.



Guías

COCHES DURANTE LAS MISIONES



13

CHEVROLET CHEVELLE. Es el más usado en las misiones de Miami.
- Velocidad máxima: media/buena
- Aceleración: media
- Manejo: medio/bueno



14

FORD MUSTANG. Sólo lo podrás disfrutar en la misión "¡Vaya Superpaseo!" de Miami.
- Velocidad máxima: muy buena, la más alta de todos los coches.
- Aceleración: muy buena.
- Manejo: medio/bueno



15

FORD GRAN TORINO. Disponible en dos misiones: "Esconde las pruebas" y "El montón de chatarra de Luther ".
- Velocidad máxima: media/buena
- Aceleración: media
- Manejo: bueno



16

DODGE CHARGER. Este coche será el más usado en las misiones de San Francisco.
- Velocidad máxima: media
- Aceleración: media
- Manejo: bueno



17

BUICK RIVEIRA. Lo tendrás que conducir con mucha frecuencia en las misiones de Los Ángeles.
Velocidad máxima: media
Aceleración: media
Manejo: medio/bueno



18

COCHE PATRULLA. Robarás uno en Los Ángeles, en la misión "Roba un coche de la pasma".
- Velocidad máxima: buena
- Aceleración: media
- Manejo: medio



19

TAXI. Podrás conducirlo en dos misiones: "¡Taxi !" y "Coge un Taxi".
- Velocidad máxima: media
- Aceleración: media
- Manejo: malo



20

VEHÍCULO PICK UP. Tendrás que transportar una caja en la misión "En la camioneta" de San Francisco.
- Velocidad máxima: buena
- Aceleración: buena
- Manejo: medio/bueno



21

BUICK DE NUEVA YORK. Lo conducirás en la mayoría de las misiones de Nueva York.
- Velocidad máxima: buena
- Aceleración: media/buena
- Manejo: bueno



22

VEHÍCULO PLATEADO. Estará a tu disposición en la segunda parte de la misión "El Barrido" de Miami.
- Velocidad máxima: buena
- Aceleración: buena
- Manejo: bueno

LA CARRERA DEL PRESIDENTE. Última misión del juego.

La última misión de éste divertido juego se merece una mención especial. El nivel de dificultad de esta misión es totalmente desorbitado. Tu objetivo será llevar al presidente en una limusina blindada (23) a un aparcamiento situado casi al otro extremo de la ciudad. La climatología nos complicará más las cosas, ya que la misión empezará de día, más tarde anochecerá, y por último comenzará a llover. Ésta mezcla de dificultad tiene un único punto a favor, que no habrá límite de tiempo para completar la misión.

Cuando tengas el control de la limusina tendrás que ir de frente y cruzar una linea de taxis. A los pocos segundos todos los coches enemigos estarán en alerta y comenzarán las embestidas. Continua de frente y llegarás a un control policial, tendrás que cruzarlo conduciendo por la acera del lado izquierdo. Al fondo de esta larga calle llegarás a una plaza con un monumento en el centro (24), ayúdate de los árboles para esquivar a los coches patrulla y a los coches negros del FBI. Será a partir de este momento cuando empezará a anochecer y el clima se convertirá en tu nuevo enemigo. Si ves que te persigue un número excesivo de coches busca calles paralelas a la calle principal para intentar despistarlos. De ésta manera llegarás al aparcamiento donde habrás terminado éste gran juego. Enhorabuena.



23



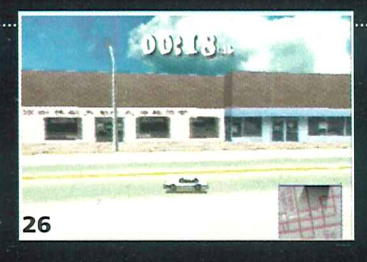
24

TRUCOS VARIADOS

Todos estos trucos se tienen que activar desde el menú principal del juego. Después de pulsar la combinación de botones tendrás que entrar en la opción "trampas" que encontrarás en el menú. Lo último que te queda por hacer es pulsar el botón "X" en el truco deseado para poder activarlo. Pulsa las combinaciones lo más rápido posible:



25



26



27

- INVENCIBILIDAD:
L2,L2,R2,R2,L2,R2,L2,L1,R2,R1,L2,L1,L1.

- INMUNIDAD:
L1,L2,R1,R1,R1,R1,L2,L2,R1,R1,L1,L1,R2.

- RUEDAS GRANDES (25):
R2,L2,R1,R2,L2,L1,R2,R2,L2,L2,L1,R2,R1.

- TRACCIÓN TRASERA:
R1,R1,R1,R2,L2,R1,R2,L2,L1,R2,R1,L2,L1.

- COCHES EN MINIATURA (26):
R1,R2,R1,R2,L1,L2,R1,R2,L1,R1,L2,L2,L2.

- PANTALLA AL REVÉS (27):
R2,R2,R1,L2,L1,R2,L2,L1,R2,R2,L2,R2,L1.

- FICHA TÉCNICA:
L1,L2,R1,R2,L1,R1,R2,L2,R1,R2,L1,L2,R1.

Ei System
COMPUTER SUPERSTORES

¡¡ La espera ha terminado !!

Sega Dreamcast


Sega Dreamcast


VMS

Control Pad

Reserva ya tu Sega Dreamcast en Ei System y llévate un maletín de regalo y un fabuloso cupón descuento



Playstation


Sony Playstation
19.790


Mueble PSX Space Station
5.990


Controller Dual Shock Varios Colores
4.190

Volante Top Drive 2 con vibración
11.490

Nintendo


Nintendo 64
19.900


Serie Players Choice
5.990



Game Boy Color (Varios Colores)
12.490


Game Boy Pocket (Varios Colores)
7.990

Juegos Playstation


DRIVER
8.490


GRAN TURISMO PL
3.990


CROC 2 + MEMORY CARD
7.490


SILENT HILL
9.190


MEDIEVIL PL
3.490


TEKKEN 3 PL
3.490


SYPHON FILTER
7.990


METAL GEAR SOLID
8.740


AMENAZA FANTASMA
7.990


COLIN MCRAE PL
4.990


TIME CRISIS + GUN
6.990


SOUL REAVER
8.490


QUAKE II
Consultar


SHADOWMAN
7.990

PRECIOS IVA INCLUIDO Y PODRAN VARIAR SIN PREVIO AVISO

MADRID
- FRAY LUIS DE LEON 11
- GAZTAMBIDE 4
- EQUINOCCIO PARK (MAJADAHONDA)
- PARQUE ALCORCON (ALCORCON)

BARCELONA
- GELABERT 4

ZARAGOZA
- CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14

SEVILLA
- RECAREDO 39

BILBAO
- SABINO ARANA 67

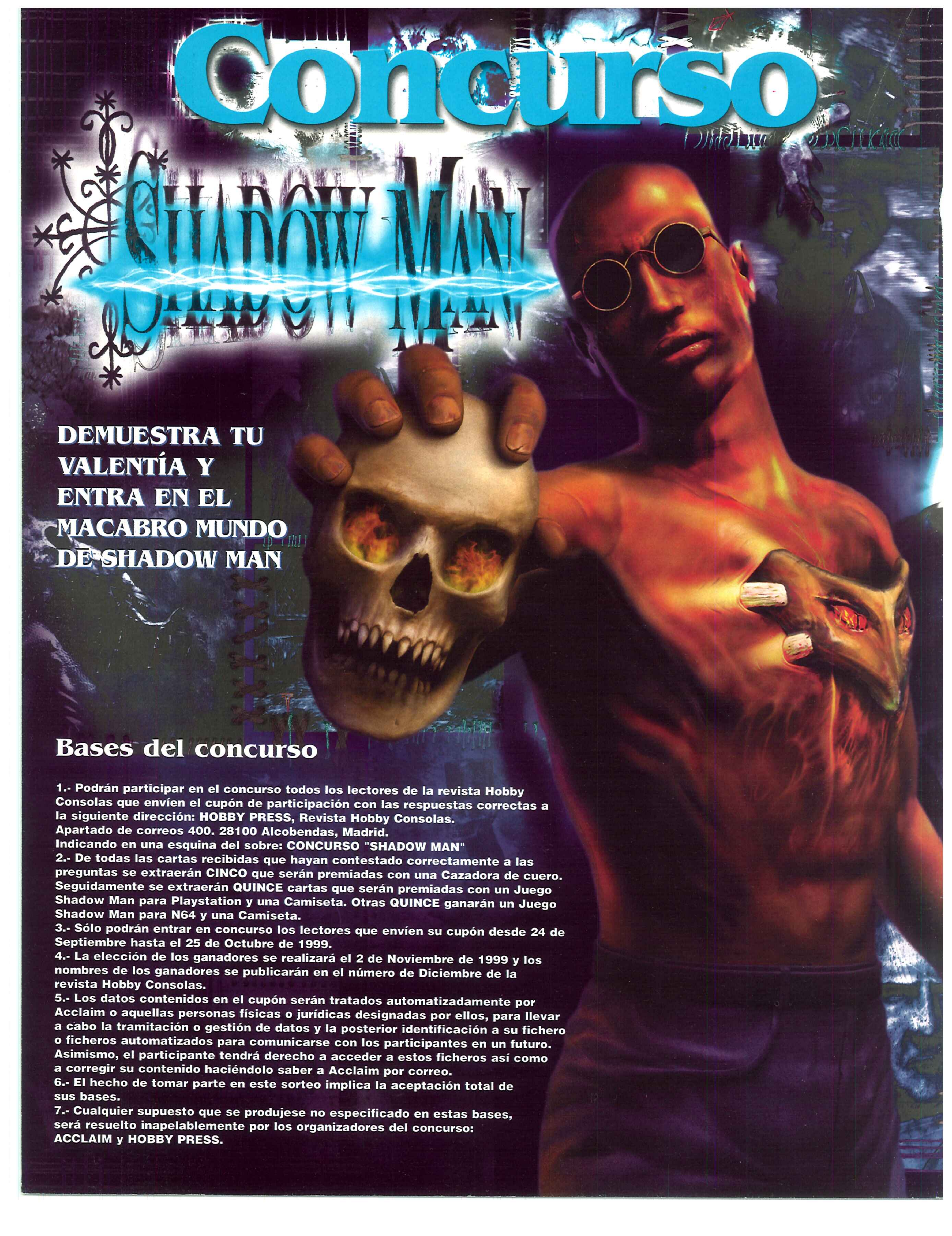
MURCIA
- PUERTA NUEVA 31

VALENCIA
- CUENCA 62

LA CORUÑA
- FERNANDEZ LATORRE 51

LLÁMANOS AL
902 100 302

¡¡PRÓXIMA INAUGURACION LISBOA !!



Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "SHADOW MAN"

2.- De todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán CINCO que serán premiadas con una Cazadora de cuero. Seguidamente se extraerán QUINCE cartas que serán premiadas con un Juego Shadow Man para Playstation y una Camiseta. Otras QUINCE ganarán un Juego Shadow Man para N64 y una Camiseta.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 24 de Septiembre hasta el 25 de Octubre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Noviembre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Diciembre de la revista Hobby Consolas.

5.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Acclaim por correo.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS.

¡Regalamos 30 camisetas, 5 cazadoras de cuero, 15 Shadow Man para PSX y 15 para N64!

CONTESTA CORRECTAMENTE A ESTAS PREGUNTAS Y GANA TERRORÍFICOS JUEGOS DE SHADOW MAN, IMPRESIONANTES CAZADORAS DE CUERO Y ALUCINATES CAMISETAS.

1- ¿Cuál es el origen de Shadowman?
- A- Es una creación de Disney.
- B- Está basado en un cómic.
- C- Es un personaje real.

2- ¿Cómo se llama el personaje protagonista de Shadowman?
- A- Mike Oldfield.
- B- Mike Le Roi.
- C- Simon Le Bon.

3- ¿Cúal de estos criminales no aparece en el juego?
- A- Jack el destripador.
- B- Ted Bundy.
- C- Luis Candelas.

4- ¿Qué utiliza Shadowman para pasar del mundo real al de los muertos?
- A- El oso de peluche de su hermano.
- B- La maquinilla de afeitar de su padre.
- C- El secador de su madre.









CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

PROVINCIA

C. POSTAL

TELÉFONO

RESPUESTAS: 1. 2. 3. 4.

ELIJE ENTRE: PSX ó N64

¿TE FALTA ALGUNO...?



Junio 98

HC 81

Guías completas:
•Resident Evil 2
•Guía completa 4 escenarios



Agosto 98

HC 83

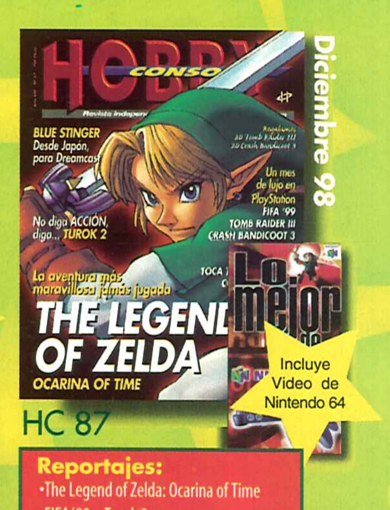
Suplemento especial:
•Analizamos todos los juegos para todas las consolas



Septiembre 98

HC 84

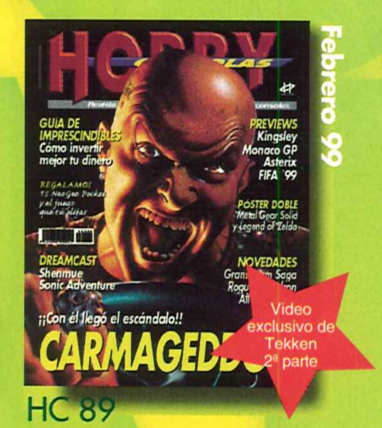
Reportajes:
•Tomb Raider + póster gigante
•Banjo Kazooie •Mortal kombat 4



Diciembre 98

HC 87

Reportajes:
•The Legend of Zelda: Ocarina of Time
•FIFA '99 •Turok 2



Febrero 99

HC 89

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



Marzo 99

HC 90

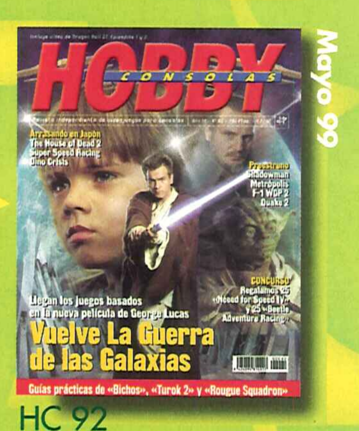
Reportajes:
•Metal Gear •Los primeros juegos de Dream Cast
•Ridge Racer 4 •Los mejores del 98



Abril 99

HC 91

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy Color
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



Mayo 99

HC 92

Reportajes:
•Vuelve la Guerra de las Galaxias
•Guías para llegar al final de «Bichos» y «Turok 2»



Junio 99

HC 93

Reportajes:
•Resident Evil: El terror continúa •Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»



Julio 99

HC 94

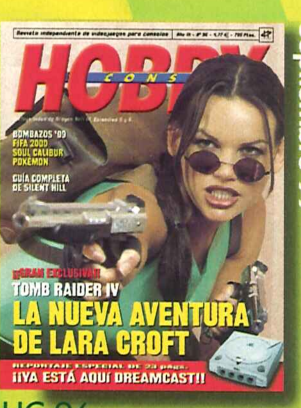
Reportajes:
•Shadowman: Una aventura escalofriante •Guías de «Need for Speed: Road Challenge» y «Zelda DX»



Agosto 99

HC 95

Reportajes:
•Misión Imposible •Guías prácticas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»



Septiembre 99

HC 96

Reportajes:
•Tomb Raider IV •23 págs. sobre Dreamcast
•Guía completa de Silent Hill

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de **PELÍCULAS ANIME** que conseguirás con los siguientes números:

HC 66



HC 68



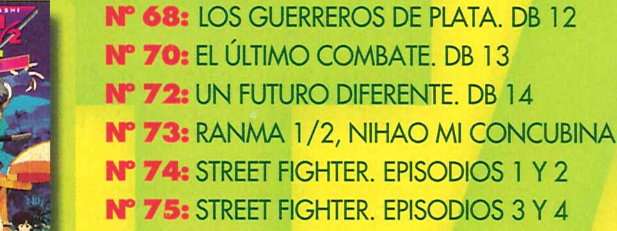
HC 70



HC 72



HC 73



HC 74



HC 75



HC 76



HC 84



HC 85

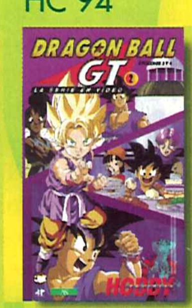


- **Nº 66:** ESTALLA EL DUELO. DB 11
- **Nº 68:** LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
- **Nº 70:** EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
- **Nº 72:** UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
- **Nº 73:** RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
- **Nº 74:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
- **Nº 75:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
- **Nº 76:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
- **Nº 84:** FUSIÓN. DB 15
- **Nº 85:** EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
- **Nº 86:** EL REGRESO DE BROLY. DB 17
- **Nº 87:** EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
- **Nº 88:** TEKKEN
- **Nº 89:** TEKKEN 2
- **Nº 92:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.
- **Nº 94:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.
- **Nº 96:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.

HC 86



HC 87



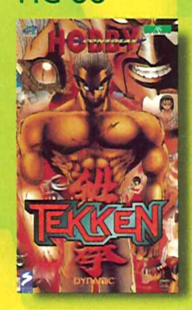
HC 88



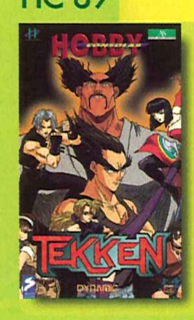
HC 89



HC 92



HC 94



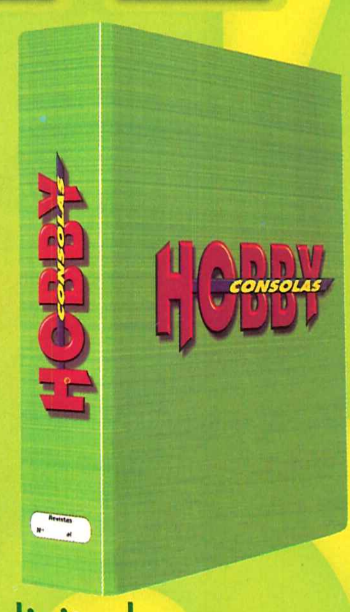
HC 96

Y SI QUIERES TENER TODAS LAS REVISTAS ARCHIVADAS,

¡PIDE UNAS TAPAS!

¡Nuevo sistema más práctico!



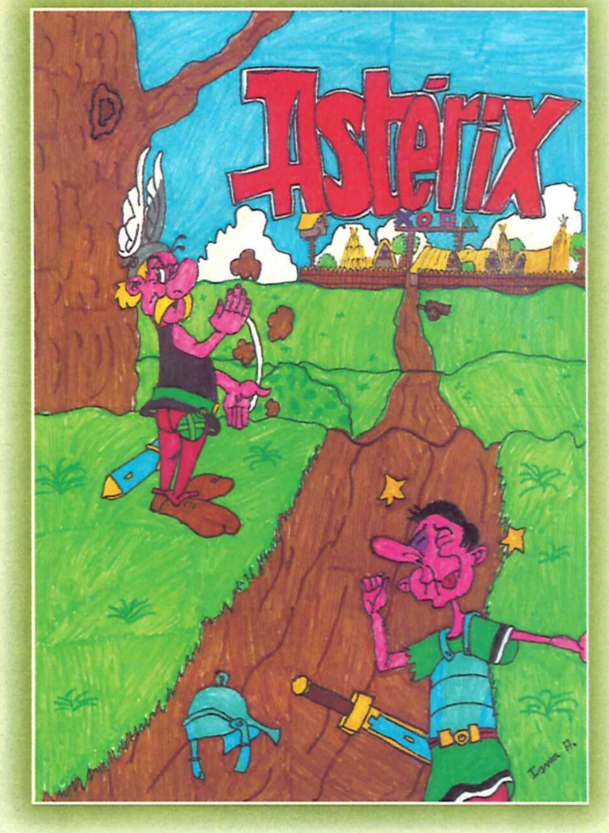


Por sólo 950 Ptas.

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



ISMAEL AGUADO SERRANO. Madrid

PROBLEMAS CON LA TV.

Hola Yen. Me llamo Manuel, tengo una Nintendo 64, 7 juegos y como todos, unas dudas que me gustaría que respondieras.
A mi consola le pasa una cosa muy extraña, verás, a veces la pantalla se vuelve mucho más clara como por arte de magia. Al principio pensé que era porque era muy antigua (22 años) pero después me di cuenta de que sólo pasaba cuando jugaba a la consola y de que sólo con algunos juegos ¿Qué puede ser?

¿Tienes una N64 de 22 años? ¡Qué tío! Si la llegas a sacar en 1977 y la patentas te hubieras forrado. Ahora en serio, supongo que te refieres a tu TV que evidentemente será donde resida el problema. Si es tan antigua, y teniendo en cuenta que la consola es un elemento nuevo para su tubo de imagen, puede que ya esté mayor para soportar estos trotes. Haz un prueba, conecta tu consola a otro monitor o televisor y mira a ver si hace lo mismo. Si funciona bien, es que el problema es de la pantalla.

Como el 64 DD no saldrá aquí me pienso comprar una consola entre Dreamcast, PlayStation 2 y Dolphin, después de saber las características de cada una ¿Cuál te comprarías tú?

Yo, las tres. Me dedico a esto ¿O es que lo has olvidado?

¿Cuánto tardarán los juegos recientes en estar en Players Choice?

Ponle como poco un año. O mááááááás.

¿Cuál es la capacidad de los DVD?

Puede variar de 2 a 15 gigas, es decir, más de 10 veces que un CD ROM

¿Me publicaréis algún día una carta?

Y esto que estoy haciendo que es ¿una compota de verduras? Todo llega amigo, pero ten en cuenta que no eres el único, y que cada mes llegan cientos de cartas de las que sólo puedo publicar unas 15, las que considero más interesantes o las que plantean preguntas nuevas. Pero no te preocupes, porque leerlas las leo todas.

Manuel Mendoza. Baleares.



OSCAR VALL PUIG. Barcelona

DUDAS ENTRE PORTÁTILES.

Hola Yen, tengo una Play y ahora quiero comprarme una portátil en color y no sé cuál comprarme, si la Game Boy Color o la Neo Geo Pocket Color. Llevo días sin poder dormir bien, porque cuando creo que ya sé cual comprarme veo la foto de la otra y vuelvo a dudar.
¿Cuál te comprarías sin tener en cuenta el precio?

Ya he respondido a esto en otras ocasiones, pero veo que seguís con dudas, y es comprensible porque la decisión no es fácil. Game Boy Color cuenta con el apoyo de Nintendo, de decenas de compañías que están programando para ella y de los millones y millones de usuarios que hay en todo el mundo. Además, cada vez están saliendo más y mejores juegos y con ella tienes asegurado un catálogo amplio y variado.
Mientras, la Neo Geo Pocket muestra una calidad superior y, en los juegos de SNK, sobre todo los de lucha, se sale, es soberbia.
Se podría decir que Game Boy es la portátil por excelencia, mientras que Neo Geo Pocket es una consola más "de culto", para gustos más específicos, y que para determinados usuarios

puede ofrecer mucho más que su rival. Partiendo de todo esto, la decisión es tuya.

¿Qué pasó con la desaparecida Game Gear de Sega? ¿Podría pasarle lo mismo a la Neo Geo Pocket?

Pues eso, que desapareció. Y eso que era una gran portátil. Confío en que no le pase lo mismo a Neo Geo Pocket.

¿Crees que tiene futuro y que podrá combatir con Game Boy Color aquí en España?

Futuro, sí tiene, ahora enfrentarse a Game Boy... son palabras mayores. La máquina de Nintendo tiene un mercado muy asentado y, como te decía antes, tiene el apoyo de muchas compañías.

Hace un par de meses dijisteis que el nuevo precio de Neo Geo Pocket Color sería de 14.990, que los juegos valdrían entre 5.990 y 6.990 y también que para antes del verano saldrían unos diez juegos ¿qué ha pasado con todo esto?

Esa fue la información que nos dieron a nosotros, pero parece ser que la cosa se ha retrasado por problemas de stock.

Marc Abelló Tarragona.



NICOLÁS ARIZA MEDIALDEA. Granada

DUDAS PARA TODOS.

Hola Yen, me llamo Alberto y tengo una Play, una GBC y unas cuantas dudas que espero me resuelvas.

¿Es cierto que Dreamcast se podrá conectar a Internet y se podrán visitar todas las web del mundo, incluso la vuestra?

Vaya, como si la nuestra fuese la web a la que es más difícil conectarse del mundo. Claro que te podrás conectar a todas las web del mundo y parte del extranjero.

¿Por qué Nintendo no traduce sus juegos?

Ellos dicen que por problemas de espacio en sus cartuchos, para no encarecer el producto y por decisiones de la central en Japón, pero yo creo que es porque no saben español. Aunque parece que han debido hacer un curso acelerado, porque a partir de ahora veremos muchos más juegos traducidos.

¿Sony piensa traer a Europa algún juego de ligar o de anime?

Qué, está la cosa fastidiada ¿eh? No ligamos ni queriendo ¿no?. Pues la solución no la tendrás en tu Play, porque de momento Sony Europa no parece muy interesada en estos juegos.

¿Cuánta potencia han usado PSX y N64?

Puf, pues no lo sé, pero el otro día me dijo un amigo que tiene las dos consolas que le llegó una factura de la luz a su madre que le puso los pelos de punta, así que debe de ser mucha... En serio, es muy difícil saberlo, aunque recuerda que si con «Gran Turismo» se llegó al 80%, y ahora llega una nueva generación de juegos... pues haz las cuentas.

Y en cuanto a Nintendo, parece que con la nueva hornada también nos podemos hacer una idea de lo que le queda a esta consola por ofrecer.

¿Qué hay acerca del juego de Sega llamado «Sakura Wars» para Game Boy?

Pues eso, que es de Sega y que será el primero de una serie de juegos para esta consola. Del precio y la fecha todavía no puedo decirte nada.

Alberto Mompeán. Murcia.

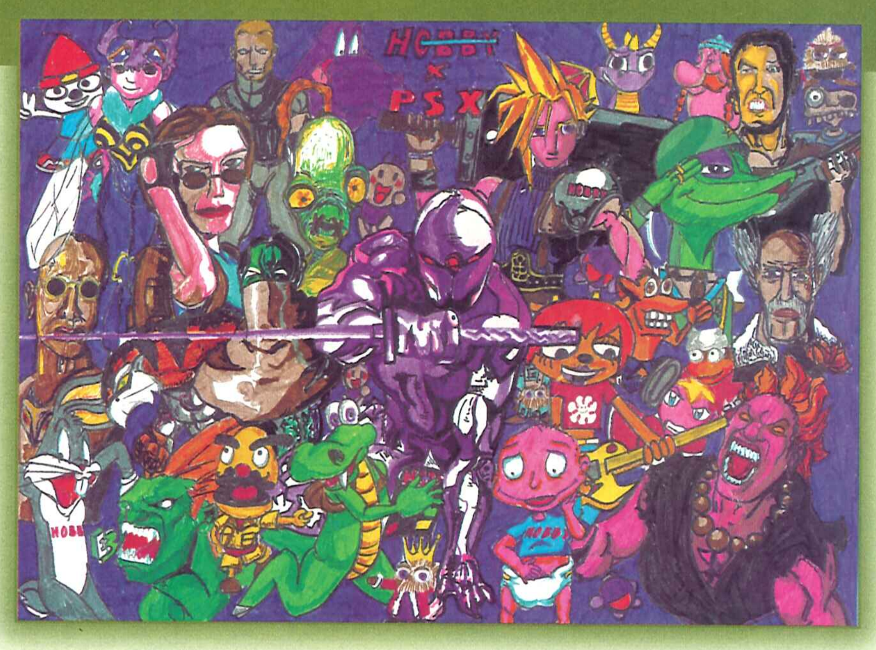
Opinión

SOBRE EL CAMBIO DE IMÁGEN

Con toda sinceridad, el cambio que le habéis hecho a la revista es, simplemente, impresionante. Sin embargo, me he percatado de ciertos "aspectos extraños" que han comenzado a darse lugar, y me he decidido a dar mi opinión:
La extensión de los comentarios en todas las secciones ha disminuido considerablemente y se ha aumentado el tamaño, que no el número, de las capturas e ilustraciones que, por si fuera poco, se superponen u ocultan parcialmente entre ellas, y se da información fácilmente insertable en el margen superior de la página (plataforma y fecha de lanzamiento). Además, ¿por qué ya no presentáis comentarios tan elaborados, con multitud de detalles, datos técnicos, y aspectos curiosos? Soy consciente de que la revista cumple una difícil misión de informar a un amplio margen de edades, pero es que en secciones como el "Teléfono Rojo" se ha dado cabida a algunas "cartas-broma" y, en ocasiones, dais respuestas poco serias o poco concretas. Espero que tengáis en cuenta esta carta, y si es posible, deis respuesta a estas cuestiones.

Igor Nadal Lázaro (Soria)





ADOLFO GIL MARTÍNEZ. Albacete

LAS FECHAS DE LOS JUEGOS.

Hola Yen, tengo una N64 y unas preguntas sobre sus futuros lanzamientos

¿Qué juegos saldrán con toda seguridad desde ahora hasta finales de Octubre?

Además de los que habrás visto en este número, tienes dos auténticos juegazos, «Jet Force Gemini» (en el próximo número llevaremos una preview) e «Hybrid Heaven», que Konami acaba de anunciarnos que saldrá -casi por sorpresa-, el 24 de septiembre..

¿Se sabe algo sobre las fechas de salida de los juegos «Resident Evil 2» y «Win Back»?

Pues el primero sale el 26 de Noviembre, si no ocurre nada raro, y del segundo no te puedo decir aún nada, pero no lo esperes para antes de las Navidades.

¿El «Hybrid Heaven» será un juego tan bueno como dicen o es otro fracaso como el «Castlevania 64»? ¿Cuándo saldrá? ¿Será largo?

¿A qué le llamas tú fracaso?, ¿qué quieres, que salgan los vampiros y te chupen la sangre? Hay mucha gente que opina, y entre ellos yo, que el juego está bastante bien. «Hybrid Heaven» lo he estado viendo y me gusta, y desde luego corto no es, aunque tampoco parece que vaya a ser un bombazo.

Si es que salen en Diciembre el «Donkey Kong» y el «Perfect Dark» ¿cuál me divertirá más? (Me gustan mucho los dos géneros) ¿Me durarán bastante o los pasaré en dos días?

Si te gustan los dos géneros, pues te divertirán los dos, porque ambos son una pasada. Y si te los pasas en dos días, vete a Jugones sin Fronteras y que te hagan socio honorario, majo.

¿Qué paso con «Fighting Force 64», «ODK», «Duke Nukem Zero Hour» y aquel que tenía tan buena pinta de los Playmobil?

«Fighting Force 64» salió en USA, pero aquí se ha retrasado indefinidamente, «ODK» son los primos del grupo OBK y ya hace tiempo que no sacan discos (si te refieres a «ODT», no hay nada de nada), «Duke Nukem» sale en Octubre (se ha retrasado un poquito, sí) y el de los playmobils no lo esperes hasta el 2000.

¿Lo de «Super Mario 64 II» es una tontería que se le ocurrió a la gente o es verdad que se está haciendo?

La gente es que tiene cada cosa... Sólo porque Miyamoto diga que lo está haciendo para la nueva consola, Dolphin, van y le creen. Como si fuera alguien en Nintendo el tío ese.

Todavía no entiendo lo de la expansión de memoria ¿Qué diferencias notaría si lo usara en «Turok 2»?

La expansión de memoria se traduce en una mayor resolución gráfica y en un aumento de la rapidez de desplazamiento. Si lo colocas en «Turok 2», o en cualquier otro juego que esté preparado para ello, te encontrarás exactamente con eso.

Javier López. León

SOBRE COMPAÑÍAS.

Hola Evaristo, soy uno de tus muchos fans que os sigue desde el N 1 de HC (por cierto, la tengo encuadernada y plastificada como si fuera oro). Bueno, ahí van las dudas.

¿Crees que haría bien comprándome la Dreamcast teniendo la Play, o mejor me aguanto y me espero a la Play 2?

Si nos lees desde el Nº1 quiere decir que eres un auténtico fan de las consolas. Yo que tú -si puedes permitírtelo-, no me esperaría, porque Dreamcast es una máquina alucinante. Y está ya a la venta. Cuando salga Play2... ya veremos. En cualquier caso, esa es una decisión muy personal.

¿Seguirán programando para Play cuando saquen la Play 2?

Al principio sí, pero es evidente que no lo van a seguir haciendo indefinidamente. Ten en cuenta que a los programadores les encanta, lógicamente, programar para las consolas más potentes y es de esperar que cuando salga Play2 las

Opinión

CONSOLAS VS PC

Estoy aquí para hablar de guerra, la guerra entre las consolas y esa bestia cuadrada que son los ordenadores, con todas sus tarjetas aceleradoras 3D. Voy a poner ejemplos de uno y otro lado:
«Carmageddon»: para N64 y PSX es mediocre, el PC sale ganando.
«Need for Speed»: Otro que tal baila.
«Moto Racer 2»: El púgil de metal gana de nuevo.
En estos casos, nuestras consolas están por los suelos en lo que a velocidad y gráficos se refiere.
A priori, nuestra única posibilidad "actual", aunque el 80% de vosotros no queráis, es Dreamcast.
Si DC abate a Goliath, podremos decir que hemos ganado, porque es más fácil encender la consola y la tele y jugar, que hacerlo en el ordenador.

Amanecer Puerta Gil (Madrid)

compañías volverán su cara hacia la nueva consola. De todas formas, el parque de PlayStation actual es demasiado grande como para borrarlo de un plumazo.

¿Crees que Sony, Sega y Nintendo sacarán sus juegos con un buen sistema anticopy? Porque me da rabia la piratería. Por suerte, como veo que no soy el único, puedo resistir la tentación.

La idea es evitar la piratería a toda costa, pero no es tarea fácil. La tres compañías han prometido medios para evitarlo en sus nuevas consolas y esperamos que lo consigan.

¿Los juegos de Game Boy que van muchos juegos en uno son ilegales o no?

Sí, son ilegales. Tú fíjate bien en que lleven el sello oficial de Nintendo.

¿El «Resident» de Game Boy, es igual de largo que el de Play, será más lento, el sistema de guardar el juego es igual, y sabes si habrá Ketchup?

Sí, es igual de largo, pero del resto de las coas no te puedo hablar porque todavía no lo he jugado. Y claro, habrá Ketchup, mostaza, patatas y aceite de oliva. Vamos una ensalada de zombies muy apetitosa.

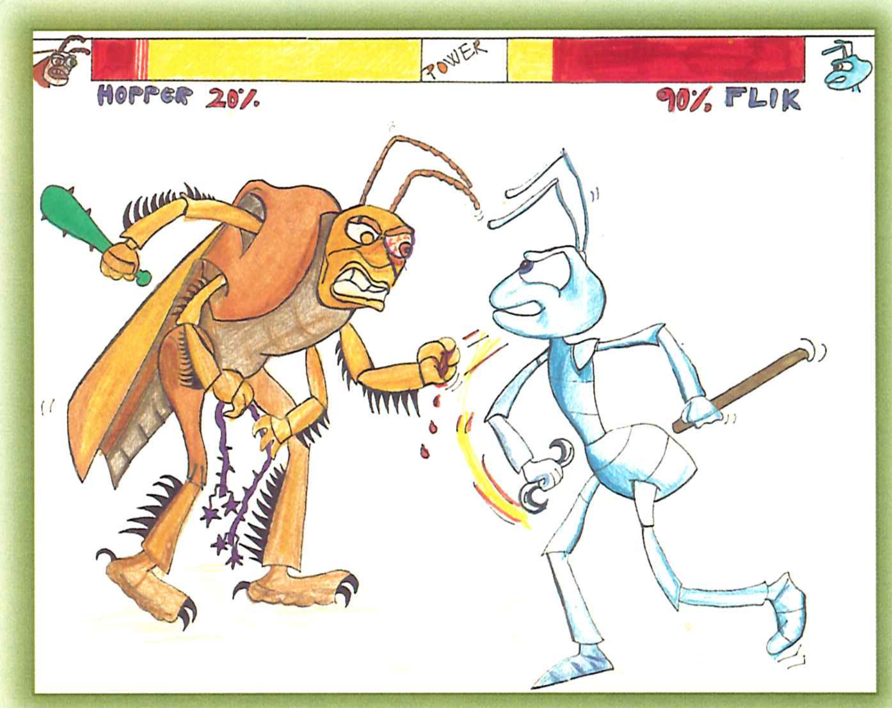
Es imposible que Sony programe para Nintendo o Sega ¿no? Como mucho venderá los derechos de los juegos ¿no?

Hombre, imposible, imposible no hay casi nada en este mundo, pero lo que dices no tendría mucho sentido. ¿Te parecería lógico que el Barcelona prestara jugadores al Madrid cuando éste tuviera algunos lesionados? Pues lo mismo.

Por favor, si tienes los datos dame las fechas de los lanzamientos de las nuevas consolas.

La única fecha definitiva es la de Dreamcast, que es el 14 de septiembre. De las demás, hay anuncios, pero habrá que comprobar si se cumplen: PlayStation 2, a finales del 2000, y Dolphin unos meses después (te estoy hablando de lanzamientos en nuestro país, claro).

David Poveda. Valencia.



ROBERTO LÓPEZ BUENO. Córdoba

CHICAS Y VIDEOJUEGOS.

Hola Yen. Me llamo Eva y quisiera hacerte unas preguntas. ¿Por qué no dais una iniciativa para que escriban más chicas a la revista?

Si no escriben más chicas es porque no quieren, porque aquí no somos machistas. La verdad es que cada vez sois más las que os animáis a escribir. Y nos alegramos de ello. Desde aquí hago un llamamiento a todas, y os prometo que tendréis trato de preferencia (me leeré vuestras cartas más despacio) ¿vale?

¿Por qué te cambiaste el nombre por Evaristo?

Nada, fue una apuesta que hice hace mucho tiempo con los lectores. Y la perdí. Pero ya vuelvo a llamarme Yen, tranquila.

¿Habrá una cuarta parte de Tomb Raider?

Sí, para finales de este año.

Como sé que no se te da bien ordenar juegos, te pongo a prueba.

Te refieres a que pones a prueba mi paciencia ¿no? Anda, te los ordenaré porque eres una señorita, para que luego digas que no os trato bien. Y eso que no tienen absolutamente nada que ver entre sí: «Turok 2», «Abe´s Exodus», «Tomb Raider 3» y «Top Gear Rally» ¿Contenta?.

Eva González. Madrid.

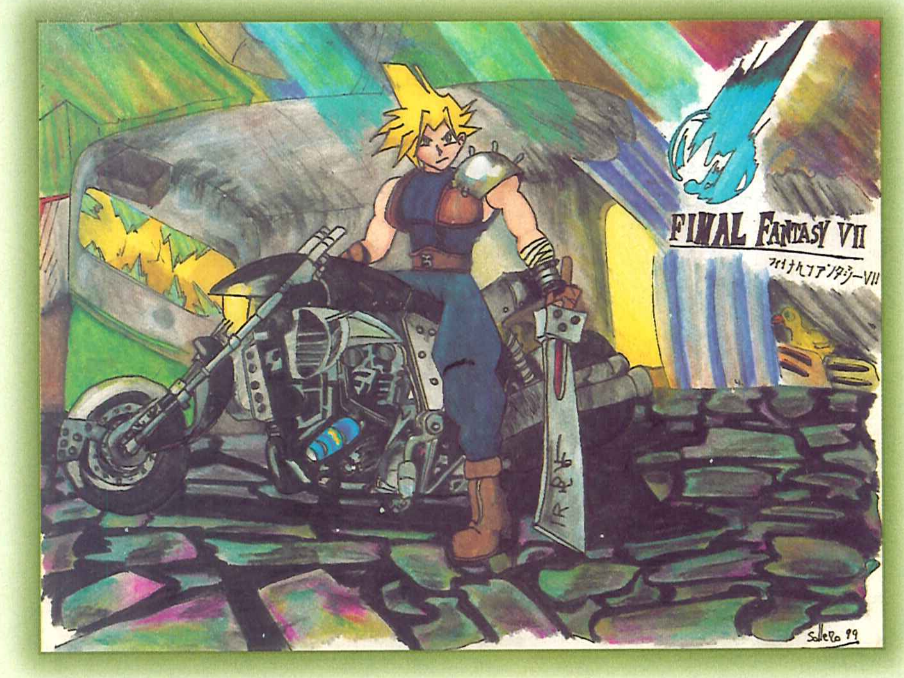
LA WEB DE NINTENDO.

Colega Yen, me llamo Fran, tengo una N64 y algunas preguntas. Ahí van.

¿Por qué le dais tanta caña a «Mission: Impossible» cuando ya salió antes para N64.

Si tienes una N64, posiblemente habrás jugado con este juego. ¿No crees que es una buena noticia para los usuarios de Play que salga para su consola?

¿Las escenas de FMV de «Resident Evil» son como las de PSX? ¿Cómo son de rápidas? ¿Se



JOSE ANTONIO SOLLERO LÓPEZ. Sevilla

incluirán en otros juegos?
Sí, son como las de PlayStation, igual de rápidas y de la misma o mayor calidad. No creo que vaya a haber muchos juegos que incluyan este tipo de imágenes, pues eso significa aumentar mucho la memoria y, por tanto, el precio.
¿Tiene Nintendo una página Web? Y si es así ¿cuál es?
www.nintendo.es
¿Tiene algunas mejoras el «Command & Conquer» con respecto a la versión de ordenador?
Pues que es en 3D y que se ha sustituido el ratón por el pad, a la espera de que salga en ratón para N64. También se han incluido nuevas misiones.
Francisco Rubio. Cartagena.

UN POCO DE HISTORIA.

Hola Yen. A ver si me resuelves estas dudillas. ¿Me podrías explicar la muerte de Game Gear?
¡La muerte, qué drástico tío, que era sólo una consola! Pues muy fácil, que la gente se decantó por una máquina más barata y con un catálogo mayor de juegos como es Game Boy. GG era una portátil muy buena, pero también cara y gastaba muchas pilas. Todo esto la llevó a "desaparecer".
Dime todas las consolas de Sega de principio a fin.
Oye ¿esto es un examen o qué? Como la lista de los Reyes Godos ¿no?. Bueno: Master System, Mega Drive, Game Gear, Mega CD, MD 32X, Saturn y Dreamcast.
¿Tiene Mega Drive algún juego de Star Wars?
Mega Drive no, pero en Mega CD estaba el genial «Rebel Assault».
¿Cuál fue la primera consola que salió? ¿Y la primera programadora?
Consola como tal yo diría que la Atari 2600 en la que venían un montón de juegos, que quizá llegó algo antes que la de CBS Coleco Vision, y donde el mejor representante fue el mítico «Pong». La primera programadora fue Juanita Pérez, que aprendió a programar su lavadora con centrifugado en 1965. Y el primer equipo de programación de juegos tal vez también Atari, aunque a nosotros nos dejó un grato recuerdo Ultimate.
Jaime Darío. Granada.



DIEGO PICHARDO ANDRÉS. Barcelona

MUCHAS REVISTAS.

Salud Yen. Me llamo Marcos tengo 17 ó 18 (no me acuerdo) y recurro a tu fuente inagotable de conocimientos con la esperanza de resolver ciertas curiosidades. ¿Habrá buenos juegos de lucha en 2D para Dreamcast o están condenados a la extinción con las nuevas máquinas que se nos avecinan.
De momento ya ha salido en Japón «Marvel Vs Street Fighter», y puede que en breve haya alguno más de Capcom. Parece que algunos sí que vas a tener, pero es lógico pensar que van a salir más en 3D que en 2D.
¿Cuál crees que fue el fracaso de Game Gear en contrapartida al triunfo de su rival Game Boy?
Ya le he respondido antes a otro lector. Game Boy se ajustó más al concepto de portátil que Game Gear.
¿Por qué los CD´s de PSX tienen la base de color negro? ¿Es algo puramente estético o responde a otras características que los diferencian de los CD´s normales?
Efectivamente, responde a razones estéticas y para diferenciarlos de los CD´s normales.
El problema de la piratería afectará a Dreamcast y a PSX 2?
Como he dicho antes, van a intentar que no. Y espero que lo consigan.
Se ha producido una revolución en cuanto a las revistas dedicadas al mundo del videojuego. Montones de revistas de más que dudosa calidad han invadido nuestros kiosocos, quizás porque nos encontremos sin duda alguna en el momento más dulce de la historia de las consolas. ¿Puede esto influir negativamente en el consumidor, o al contrario puede ser positivo?
Respira tío, respira... La verdad es que la

Opinión

FELICITACIONES PARA SONY Y SU CONSOLA

Hola, soy David y esta carta va dirigida a todos los que poseen una PlayStation, y sobre todo a Sony Entertainment Europa y Sony España.
- Gracias por hacer una máquina que ha roto moldes.
- Gracias por hacer una máquina que ha hecho historia en el mundo del videojuego.
- Gracias por hacer que el videojuego sea cada día más grande.
- Gracias por acordaros de los españoles al traducir vuestros juegos.
- Gracias por juegos como «Tekken», «Tomb Raider», «Resident Evil», «Gran Turismo», «Crash Bandicoot», «Final Fantasy» y un largo etcétera.
- Gracias Sony, gracias PlayStation.
Enhorabuena por esas 1.400.000 PlayStation vendidas en España, que es el resultado de un trabajo bien hecho.

David Peralta (Granada)

CONCURSO DREAMCAST

Busca este logo de «Dreamcast» en las páginas de la revista y gana una consola «Dreamcast».
¡Puedes ser uno de los primeros que disfruten de ella!

¡Sorteamos una «Dreamcast» cada mes!





SEGA

Bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el logo de «Dreamcast» escondido entre las páginas de la revista, junto al cupón de participación, a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., Hobby Consolas, Apartado de Correos 400, Alcobendas (28100 Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DREAMCAST (Octubre).
2. Entre todas las cartas recibidas con el logotipo correcto, se extraerá UNA y su remitente será premiado con una CONSOLA DREAMCAST.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. La consola será enviada al domicilio del ganador a partir del mes de Octubre de 1999.
4. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 27 de Septiembre y el 26 de Octubre de 1999.
5. La elección del ganador se realizará el 2 de Noviembre de 1999 y el nombre del ganador se publicará en el número de Diciembre de la revista Hobby Consolas.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS, S.A.

Cupón de participación de Octubre



Pega aquí el logo que has encontrado

Nombre:..............................
Apellidos:..............................
Dirección:..............................
Localidad:..............................
Provincia:..............................
C.Postal:..............................
Telf.:.................. **Fecha de nacimiento**..................
El logo de «Dreamcast» esta en la página:..............................
❑ Si deseo recibir información de los próximos lanzamientos de Sega

competencia siempre es buena, pues hace que las editoriales nos esforcemos más en mejorar sus revistas, con lo que el consumidor siempre sale ganando. Sin embargo, también estoy contigo en que a algunas editoriales (y digo a algunas, no a todas) se les ha visto el plumero y se ve que quieren coger una parte del suculento pastel y editan revistas de muy dudosa calidad. Sólo puedo decirte que, como decía aquel, busques, compares... y si encuentras algo mejor que Hobby Consolas, cómpratelo.

¿Existe algún juego para PSX o Saturn basado en el mismo estilo de juego que el «Arkanoid» de Taito? Ya sabes, ir pegándole a una pelotita hasta romper los ladrillos de la parte superior de la pantalla.

¡Genial, tío, genial! A mí también me encantaba ese juego ¡cuántas horas y horas destrozando ladrillos! Aunque yo jugué más con «El Muro» para el mítico Spectrum. Lamentablemente, en estos momentos no hay ningún juego igual. Lo más "parecido" puede ser la saga «Bust a Move», que también es genial.

¿Para cuándo la segunda parte de «Metal Gear» y en qué consola? ¿Se sabe algo del argumento?

Todo indica a que saldrá para Play 2, pero no se sabe la fecha exacta. Del argumento te adelanto que Snake no va a tener un hijo secreto con la hija del coronel.

¿Sabes algunos de los próximos lanzamientos en Platinum para PlayStation?

Pues, «Resident Evil 2», «Apocalypse» y «Tenchu».

¿Se está trabajando en algún nuevo «Castlevania»? ¿Será en 2 o en 3 dimensiones?

Ahora mismo se está trabajando en el de Dreamcast y en el de N64 y ambos serán en 3D.

¿Crees que en un futuro no muy distante habrá algún juego basado en las aventuras y desventuras de Don Quijote y Sancho Panza?

Están en ello, lo que ocurre es que el que iba a ser el guionista murió hace unos... 500 años. De todas formas, es una gran idea. ¡Ah, bueno, sí, hay uno para PC!, pero es un juego educativo. Muy bueno, por cierto, pero para niños pequeños.

¿Es posible que con los nuevos soportes no sólo saquen juegos sino que además lleguen al mercado productos multimedia tipo enciclopedias, guías de cocina, cursos de inglés, etc...?

Sí, claro. Y con el «Metal Gear 2» a tu alcance, tú vas y te compras la receta del pollo al Chilindrón de Arguiñano ¿no?.

¿Qué influencia crees que puede ejercer el proyecto Dolphin de Nintendo sobre el agujero de la capa de ozono?

La misma que el pollo al Chilindrón de Arguiñano. Y bastante menos que la laca de la ministra Tocino.

¿Quién ha inventado todo esto?

El qué, ¿el pollo al chilindrón? ¿la capa de ozono? ¿la laca?

Marcos. Asturias.



VÍCTOR VÁZQUEZ GARRIDO. Málaga

UN CHANTAJE.

Hola Yen, soy de Chiclana de la Frontera y en mi ciudad hay una tienda donde alquilan y venden videojuegos. Por cierto, también ponen chips y piratean. El caso es que también me entero de que arreglan los juegos rayados, pero mi sorpresa cuando voy es que el tendero me dice que sí, que lo arreglan, pero el inteligente me dice que me lo arregla pero que le tengo que llevar 5 juegos y que él se queda con uno de ellos como pago, y con el que él quiera claro. ¿Es eso lícito? Si no lo es ¿cómo debo actuar ante ese chantaje?

Por supuesto que no es lícito. Me dejas alucinado ¡¡Hasta dónde puede llegar el morro de la gente!! Por supuesto, que ni se te ocurra a acceder a sus peticiones, y si quieres denunciar a la tienda, ya sabes que el teléfono de la FAP es 91 522 46 45, y no hace falta que des tus datos. Simplemente ponlo en conocimiento de esta asociación y ellos se encargarán de todo lo demás.

Jose Moreno. Cádiz.

Opinión

MATRIX Y LOS VIDEOJUEGOS

¿Qué es MATRIX? Ese es el inicio que busca el final de la respuesta. Yo no os contaré lo que es MATRIX, todos lo veréis como queráis verlo.
MATRIX y los videojuegos tienen algo en común, más de lo que pensáis. MATRIX es un mundo que simula la realidad. Una vez dentro, es fácil para el grupo del elegido saber que se trata de una ficción creada por ordenador pero, para los demás, resulta imposible descubrir la verdad.
Los videojuegos son programas hechos por ordenador para disfrute de los usuarios, los cuales, una vez metidos en el juego están exentos de la realidad, es decir, están tan atentos a la ficción que parece que estén dentro.
Después de esto, puedo decir que MATRIX existe.

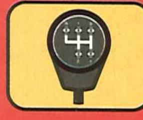
JAS

Verás cómo conectas.

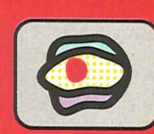


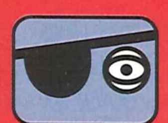
ON / OFF

Ahora verás el primer canal de televisión donde podrás comprar y vender software, televisores, equipos de música, ordenadores, periféricos... cómodamente desde tu casa.
En Canal Punto de Venta, las mejores ofertas en el mundo de la informática.


Motor


Inmobiliaria

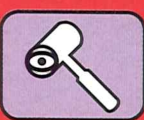

Galerías de Arte


Turismo y Ocio


De Particular a Particular


Quién da más

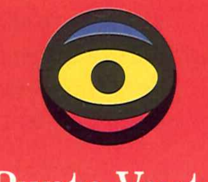

Antigüedades


Subastas



Lo verás en el canal 66

Llámanos 902 33 33 13
Verás todo lo que vendes, verás todo lo que compras.


Punto Venta

teléfono rojo

TERROR EN PLAYSTATION.

Saludos Yen. Me chiflan los juegos de terror. El «Resident Evil Nemesis» ¿cómo es? ¿qué monstruos salen? ¿qué personajes hay?

No hace mucho hicimos un reportaje sobre ello. Bueno, pues es un juego de terror similar a la segunda parte, pero bastante mejorado. Los monstruos son zombies (el de las galletas pedía mucho dinero por aparecer) y los personajes son Jill Valentine (la de la primera parte) y Carlos Oliveira (nuevo) y lo que ocurre sucede antes y después de lo que pasó en la segunda entrega. Pero no te preocupes. En breve os daremos más información al respecto.

¿Por qué le pusieron Nemesis?

Porque el jefe final se llama así.

¿Qué juegos de terror hay tipo «Resident Evil»?

El más parecido es «Hard Edge», aunque no es tan bueno ni pasas tanto miedo. Si quieres pasar miedo de verdad, tienes «Silent Hill».

¿Te comprarías «RE 2 teniendo el primero?

Por supuestísimo que sí. «RE 2» es uno de los mejores juegos de la historia.

¿Qué tal es el «RE Director´s Cut»? ¿Se parece al primero?

Es una versión de la primera parte con algunos nuevos elementos. Está muy bien, pero es más para coleccionistas o incondicionales de la serie.

¿Qué tal es «Silent Hill»?

Muy bueno, y difícil. Muestra probablemente la ambientación más angustiosa y terrorífica que se haya visto en un videojuego.

¿Tan bonito es el «Metal»?

Uy, precioso, fíjate. Es tan bonito que se gasta de mirarlo. Pues sí, también es uno de los mejores juegos de la historia.

¿Y el «Syphon Filter»?

Sin llegar a la calidad de «Metal Gear», es un muy buen juego de acción, largo y difícil. Muy recomendable.

¿Crees que vale la pena comprarse la Play 2 teniendo la Play?

¡Ya estamos, con lo bien que ibas y has tenido que hacerme la dichosa preguntita! Disfruta de tu consola y, si acaso, preocúpate por las otras consolas que ya existen en el mercado.

Los juegos de la Play, según tengo entendido, serán compatibles con los de la Play 2, pero supongo que se verán mejor ¿no?

Sí, claro. Si metes el «RE 2» en la Play 2 se verá como si fuera el 3 ¿no?... Play 2 será una excelente máquina, pero no creo que haga milagros.

Raúl Claveria. Huesca.

LA POLÍTICA DE SEGA.

Hola Yen, ¿cómo estás?, yo bien y necesito que me resuelvas algunas dudas sobre la máquina de Sega. ¿Podrías explicarme eso de que Sega ha "cambiado de política"?

Sí, verás. Ahora propone subir las pensiones a los programadores jubilados, aboga por las 35 horas de juego semanales y será obligatorio estudiar Historia de las Consolas en los colegios. Ahora en serio. Se dice esto porque ha llegado a un acuerdo con Nintendo para programar juegos para Game Boy Color. Un acuerdo histórico entre ambas compañías.

¿Cuál va a ser el mejor juego de lucha, según tu criterio claro, para esta consola?

De los que he visto, «Soul Calibur» con mucha diferencia. Es más, puede que estemos ante una de las grandes obras maestras en toda la historia de los videojuegos.

¿De qué va esa joya llamada «Shenmue»?

Es una aventura que mezcla varios géneros, de una realización técnica sensacional y que cuenta con algunos elementos muy innovadores.

¿Sabes si a Squaresoft le dará por programar para Dreamcast?

De momento no se han pronunciado al respecto.

¿Saldrán todas las recreativas que ha hecho Sega durante este año para ella?

Hombre todas, todas no lo sé, pero la inmensa mayoría sí.

Jorge Juan Gil. Las Palmas.

PÁNICO EN PLAYSTATION.

Hola Yen. Tengo ganas de un juego que me dé auténtico terror, pánico incluso, pero no sé cuál comprar, el último «Resident», el «Silent Hill» o el «Dino Crisis». ¿Cuál me recomiendas?

Cómprate «Leticia Sabater vs Torrebruno». Terrorífico. Bromas aparte, ten en cuenta que el «Resident 3» no llegará hasta Febrero o Marzo del 2000. Entre los otros dos, «Silent Hill »es un juego de terror extraordinario, y la ambientación es para pasar miedo de verdad. «Dino Crisis» también es alucinante, aunque, evidentemente, los dinosaurios no dan tanto "miedo" como los zombies. Es más de "sustos". Mira, si te gusta el género, hazte con los dos.

Dime un juego de rol que merezca la pena y que sea muy difícil de pasar, aparte de «FF VII».

Pues «FF VIII». Genial.

¿Por qué a los usuarios de Play nos han dejado sin «Stars Wars RAcer»? Lo he probado en PC y me gustaría disfrutarlo en mi Play.

Creo que al final Nintendo impuso una especie de acuerdo en exclusiva, por el cual «Racer» no podía salir en otra consola que no fuera N64. Por contra, «La Amenaza Fantasma» saldrá sólo en Play.

¿La pistola Gun Con de Namco sólo sirve para jugar con sus juegos?

Sí, sólo sirve para los juegos de Namco.

¿Para cuándo «Time Crisis 2» en Play?

Hay rumores de que puede salir algo, pero no hay nada confirmado.

Antonio Riveiro. La Coruña.



SERGI CAMAFORT DOMINGO. Tarragona

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir entre una bolsa de PlayStation y un reloj de Nintendo.



CENTRO MAIL

www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS


















































ABE´S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ACTUA SOCCER 3	4.990
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COLIN MCRAE RALLY	4.990
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DARKLIGHT CONFLICT	1.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 ´97	3.490
FORSAKEN	3.990
G-POLICE	3.490
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98	3.890
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MEDIEVIL	3.490
MICKEY´S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	4.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
MOTO RACER	3.990
PANDEMONIUM	3.490
PORSCHE CHALLENGE	3.490
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RESIDENT EVIL 2	4.490
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	3.990
SUPER CROSS ´98	3.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TEKKEN 3	3.490
TENNIS ARENA	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990
WWF WARZONE	3.990

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

[POR SOLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.]

CENTRO MAIL



pedidos por internet: www.centromail.es

PlayStation

NOVEDADES

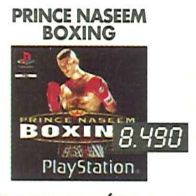


www.centromail.es











































360 THREE SIXTY	7.490
AIRONAUTS	8.490
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS	6.990
APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK)	7.990
ASTERIX	7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN	6.990
BICHOS	7.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN	7.490
BOMBERMAN FANTASY RACING	7.490
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO	7.490
CAPCOM GENERATIONS	7.490
CARMAGEDDON	7.990
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING	8.490
CHESSMASTER II	8.490
CIVILIZATION II	8.490
CROC 2	7.490
DARK STALKERS 3	7.490
DIVER'S DREAM	7.990
DRIVER	8.490
EGYPT 1156 B.C.	7.490
EVILZONE	7.990
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE	6.990
HOT WHEELS	7.490
KAGERO DECEPTION 2	7.490
KENSEI SACRED FIST	7.990
KURUSHI FINAL	6.990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
MADDEN NFL 2000	7.490
MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER	7.490
MASTER OF MONSTERS	7.490
METAL GEAR SOLID	8.990
MISSION IMPOSSIBLE	CONS.
MONKEY HERO	8.490
MULAN AVENTURA INTERACTIVA	6.990
NBA PRO '99	7.990
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE	7.990
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	8.490
OMEGA BOOST	6.990
POINT BLANK 2	6.990
POP'N'POP	7.490
POY POY 2	7.990
PRINCE NASEEM BOXING	8.490
QUAKE II	8.490
R-TYPE DELTA	6.990
RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR	7.490
RC STUNT COPTER	7.490
RE-VOLT	7.490
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR	8.490
SHADOWMAN	7.490
SILENT HILL	8.990
SLED STORM	7.490
SPEED FREAKS	7.990
STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	7.490
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
STREET FIGHTER COLLECTION 2	6.990
SYPHON FILTER	7.990
THE GUARDIAN OF DARKNESS	7.490
THE X-FILES	7.990
TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45	7.990
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	CONS.
TRAP RUNNER	7.990
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	7.490
V-RALLY 2	8.490
VERSALLES	7.490
VIRUS	7.490
WING OVER 2	8.490
WIP3OUT	7.990
WWF ATTITUDE	7.490



CENTRO MAIL

GAME BOY GAME BOY COLOR



GAME BOY POCKET



NEGRA / ROSA / ROJA / AZUL / AMARILLA / VERDE / TRANSPARENTE — 7.990



- ADAP. CORRIENTE LOGIC3 — 1.290
- GAME BOY CAMARA (VERDE / AMARILLO / AZUL / ROJO) — 7.990



- GAME BOY PRINTER — 9.490



- GAME LINK — 1.990



- HANDYPAK INTERACT — 3.490
- LUPA + LUZ LOGIC 3 LIGHT MAGNIFIER — 1.490

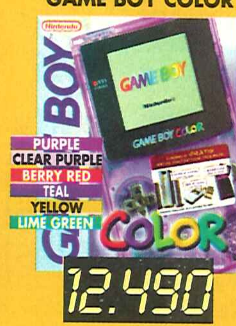


- MALETÍN DELUXE CASE LOGIC 3 — 1.990



- PULSEPAK INTERACT — 1.990
- GAME BOY PRINTER PAPEL — 1.490

GAME BOY COLOR



PURPLE / CLEAR PURPLE / BERRY RED / TEAL / YELLOW / LIME GREEN — 12.490



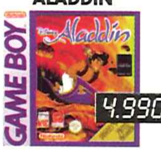


- LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 — 2.990
- GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2 — 13.990
- CARMAGEDDON — 5.990



- SUPER MARIO BROS. DELUXE — 5.990

GAME BOY



- ALADDIN — 4.990
- DONKEY KONG LAND — 3.990



- DONKEY KONG LAND 2 — 3.990



- DONKEY KONG LAND 3 — 3.990



- DUCK TALES — 4.990
- KIRBY´S DREAM LAND 2 — 3.990
- MARIO & YOSHI — 3.990



- STREET FIGHTER II — 3.990



- SUPER MARIO LAND — 3.990



- SUPER MARIO LAND 2 — 3.990



- SUPER MARIO LAND 3 — 3.990



- SUPER RC PRO-AM — 3.990

GAME BOY COLOR



- A BUG´S LIFE — 5.990
- ALL STAR TENNIS ´99 — 5.990
- ASTERIX & OBELIX — 5.490
- BATTLESHIP — 5.490
- BOMBERMAN QUEST — 5.990
- BUGS BUNNY & LOLA BUNNY — 4.990



- BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 — 5.990



- BUST-A-MOVE 4 — 5.990



- CENTIPEDE — 4.990



- CHASE HQ — 5.490



- CONKER´S POCKET TALES — 5.990



- DROPZONE — 4.990



- DUKE NUKEM — 5.990





- F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990



- FROGGER — 4.990



- GOLDEN GOAL — 5.490



- HOLY MAGIC CENTURY — 5.990



- HORMIGAZ — 5.990



- INTER. SUPERSTAR SOCCER ´99 — 5.890



- LEGEND OF THE RIVER KING — 5.990



- LOGICAL — 4.990





- LUCKY LUKE — 5.490



- MAYA THE BEE — 5.990





- MORTAL KOMBAT 4 — 4.990



- NBA PRO ´99 — 5.890





- PRINCE OF PERSIA — 6.490



- QUEST FOR CAMELOT — 5.490



- R-TYPE DX — 5.990



- RUGRATS LA PELÍCULA — 5.990
- SHADOWGATE CLASSIC — 5.990



- SPACESTATION SILICON VALLEY — 5.490



- SPY HUNTER / MOON PATROL — 4.990



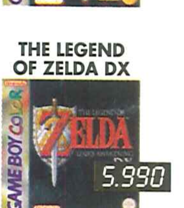
- SPY vs. SPY — 5.490



- SUPER BREAKOUT — 4.990



- SYLVESTER & TWEETY — 4.990



- THE LEGEND OF ZELDA DX — 5.990



- THE SMURFS´ NIGHTMARE — 5.490



- TOP GEAR RALLY — 6.490



- TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 5.990



- V-RALLY — 5.490



- WARIOLAND 2 — 5.990



- WWF ATTITUDE — 5.990

Nintendo 64



ALL STAR TENNIS '99 — 9.490


BEETLE ADVENTURE RACING — 9.490

CASTLEVANIA — 11.490


CHAMELEON TWIST — 4.990


COMMAND & CONQUER — 9.490


DARK RIFT — 4.990

DOOM 64 — 3.990


F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990


F-1 WORLD GRAND PRIX II — 9.490


F-ZERO X — 5.990

FIFA '99 — 9.490


FLYING DRAGON — 8.490


GOEMON-MYSTICAL NINJA 2 — 11.490


GOLDEN EYE 007 — 5.990

HOT WHEELS — 9.490


LYLAT WARS — 5.990


MAGICAL TETRIS CHALLENGE — CONS.


MARIO GOLF — 9.490

MARIO KART 64 — 5.990


MARIO PARTY — 9.490


MILO'S ASTRO LANES — 8.490


MISSION: IMPOSSIBLE — 7.490

MONACO G. P. R. SIMULATION 2 — 9.490


MONSTER TRUCK MADNESS — 9.490


NBA COURTSIDE — 5.990


NBA PRO '99 — 11.490

NHL PRO '99 — 11.490


OLYMPIC HOCKEY '98 — 3.990


QUAKE 64 — 3.990


QUAKE II — 9.490

RE VOLT — 9.490


RUGRATS: TREASURE HUNT — CONS.


SNOWBOARD KIDS — 5.990


SUPERMAN — 10.490

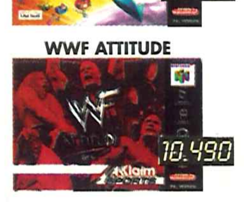
THE LEGEND OF ZELDA — 8.990


TONIC TROUBLE — 9.490

V-RALLY '99 EDITION — 7.490


WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64 — 5.990


WAVE RACE 64 — 5.990


WWF ATTITUDE — 10.490




NINTENDO 64 — 14.990


NINTENDO 64 MARIO PAK — 19.900

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER — 25.990

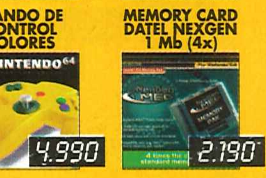

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 — 1.290

CABLE RF — 2.990


C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD — 2.990

CONTROLLER — 4.990

DEXDRIVE INTERACT — 5.900


JAM!! — 9.990


MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 — 4.990

MANDO DE CONTROL COLORES — 4.990


MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x) — 2.190

MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB — 990

MEMORY EXPANSION PAK — 4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) — 2.990


POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL — 4.990

RUMBLE PAK — 3.490


RUMBLE PAK + MEMORY PAK — 5.990


TRILOGY 64 — 4.990

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE — 5.490


VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — 19.990


VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — 11.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 — 7.990


VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE — 10.990


CARMAGEDDON 64 — 8.490


DUKE NUKEM ZERO HOUR — 8.490


HYBRID HEAVEN — 11.490


SHADOWMAN — 10.490


STAR WARS: EPISODE 1-RACER — 9.490


pedidos por telEfono: 902·17·18·19





CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111



A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288



ÁLAVA Vitoria
C/ MANUEL IRADIER, 9 TEL: 945 137 824



ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA S/N TEL: 965 246 951



ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998



ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 966 813 100



ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959



ALICANTE Elda
AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B TEL: 965 397 997



ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 28 TEL: 950 260 643



BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 TEL: 971 720 071



BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573



BARCELONA
C.C. GLORIES, LOCAL A-112 AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064



BARCELONA
C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310



BARCELONA
C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923



BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697



BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÁ C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876



BARCELONA Manresa
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 C/ ANGEL GUIMERA, 21 TEL: 938 721 094



BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716



BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D TEL: 937 136 116



BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEON TEL: 947 222 717



CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962



CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053



CÓRDOBA
C/ MARÍA CRISTINA, 3 TEL: 957 498 360



GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729



GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10 TEL: 972 675 256



GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE, S/N TEL: 972 601 665



GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954



GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660



GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293



HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 974 230 404



JAÉN
PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210



LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833



LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218



LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040



LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13 TEL: 987 429 430



MADRID
C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480



MADRID
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225



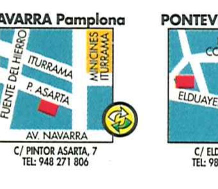
MADRID
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222



MADRID
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882



MADRID
C/ MONTERA, 32, 2º 2 TEL: 915 224 979



MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692



MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15 TEL: 916 520 387



MADRID Alcorcón
C/ CISNEROS, 47 TEL: 916 436 220



MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538



MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703



MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115



MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165



MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411



MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292



MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800



MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704



NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806



PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682



SALAMANCA
C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 C/ REAL S/N TEL: 921 463 462

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGION, S/N TEL: 954 915 604

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10 PARQUE DE ACTIVIDADES TEL: 962 950 951

VALLADOLID
C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLUB, 1 TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271

CENTROS CON CAMBIO Y ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

Tu pedido de forma sencilla



¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:
- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

HBC

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-10-99

Pedido realizado por:

Nombre: ______________ Apellidos ______________
Calle/Plaza: ______________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ______________ C.P ______________
Provincia: ______________ Tf.: ( ) ______________
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______________ E-mail ______________

Ven a conocernos

Haz Tu pedido por telEfono: 902·17·18·19 CENTRO MAIL

DEAD OR ALIVE 2

La lucha más sensual

La compañía japonesa Tecmo nos sorprendió hace poco más de un año con un excelente juego de lucha para PlayStation que destacaba por su indiscutible calidad, pero también por el atractivo aspecto de sus luchadores (o luchadoras, mejor dicho). Ahora, en esta segunda parte que aparecerá en versión arcade los programadores no han hecho sino potenciar ambos aspectos, con un resultado sensacional.

NOVEDAD EN JAPÓN

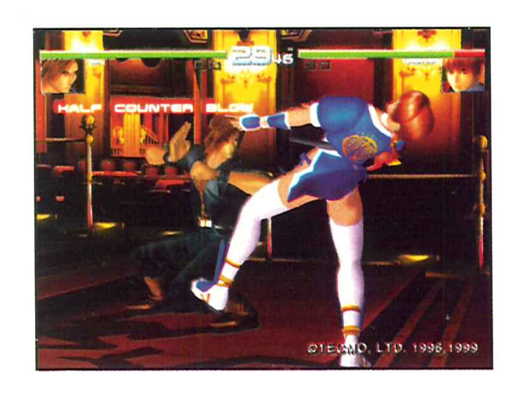
Y no lo decimos nosotros. Es que en un reciente test que se realizó el pasado 20 de Agosto en Shinjuku (Japón), esta recreativa recaudó 68.200 yens, mientras que el resto de sus competidores, como «King of Fighters 99» (6.110 yens), «Street Fighter 3 3rd Striker» (5.100 yens) y el mismísimo «Tekken Tag Tournament» (5.500 yens) quedaron muy por debajo de él.

Está claro que los jugadores japoneses quedaron prendados de la excepcional calidad gráfica de esta segunda parte, a la que Tecmo ha llegado mediante la utilización de la placa Naomi de Sega, y también de su particular estilo, que muestra a unas luchadores plenas de erotismo y sensualidad.

«Dead or Alive 2» mantiene básicamente el mismo sistema que el juego original, con comandos parecidos y recuperando las "Dangerous Zones" que aumentan el protagonismo de la suerte en los combates y también les dan cierto aire estratégico.

Donde más se aprecian las mejoras es en todo el apartado gráfico, empezando por el diseño de los luchadores, que muestran un aspecto realmente impecable, y siguiendo por las animaciones, que mediante el uso de "motion capture", han alcanzado una calidad sorprendente, mostrando unos movimientos perfectamente enlazados y muy realistas. Por ejemplo, los luchadores siempre estarán mirando a sus rivales, sin importar la posición en la que se encuentren.

En cuanto a los escenarios, Tecmo ha













Este juego utiliza la placa Naomi de Sega, por lo que todo apunta a que Dreamcast recibirá su versión correspondiente.





En un test que se realizó en Japón, este arcade superó a todos sus rivales y consiguió la mayor recaudación.

logrado una calidad similar a la que vimos en «Virtua Fighter 3». El nivel de detalle es asombroso, y además, al igual que en el juego de Sega, muchos de ellos presentan diferentes niveles de altura.

También destaca la inclusión de un modo Team Batlle para combatir por grupos.

A pesar de que la realización de este juego en la placa Naomi invita a pensar en una conversión para Dreamcast, no se ha hecho todavía ningún anuncio oficial al respecto, e incluso fuentes de Tecmo hablan de que el juego pueda salir para PlayStation 2. Os mantendremos informados.




Ante pantallas como ésta, sobran las palabras. La calidad gráfica de «Dead or Alive 2» se explica por sí sola.

En esta segunda entrega, Tecmo se ha recreado especialmente en el carácter sensual de las luchadoras, que presentan este atractivo aspecto.







Otaku *manga*

Este mes tengo un motivo por el que alegrarme y otro por el que ponerme un tanto triste. El primero es la salida del juego de PlayStation basado en el anime Card Captor Sakura (sin duda, la mas divertida adaptación manga a videojuego de la temporada). El segundo tema es la desaparición de Shinseisha, editorial de manga japonesa. Vamos a dividir el otaku en dos partes que, la verdad, no son muy parecidas, aunque sí muy importantes como para dejarlas pasar.

Un estreno esperado y un adiós repentino

(¡Jo, qué triste suena esto!)

Card Captor Sakura: manga y anime

Hace ya unos meses que se anunció la puesta en escena en ciertos canales de TV autonómicas la serie de anime Card Captor Sakura. Con unas expectativas de éxito ya previstas por quienes se han encargado de traerla a España, el público otaku ha sabido responder con sumo interés a una serie simpática, y aunque un tanto infantil, ajustada para gustar a espectadores de todas las edades.

Card Captor Sakura, o como se conoce en nuestro país: «Sakura, Cazadora de Cartas», es un anime basado en un manga de igual título (me refiero al original) editado en Japón allá por el año 1996. Sus autores son el estudio Clamp, conocido de sobra por sus trabajos «RGVeda», «Tokyo Babylon», «X-1999» y un larguísimo listado de éxitos que a lo largo de esta década les han etiquetado como grandes autores de mangas (en este caso autoras, que son chicas).

Historia:

Sakura es una niña que un día escucha un extraño ruido proveniente de la biblioteca de su casa. Curioseando sobre la procedencia de los sonidos acaba sacando de una estantería un libro hasta entonces desconocido para ella. El libro, con un pequeño movimiento, se le escapa, cayendo al suelo, abriéndose por el centro y dejando escapar de su interior multitud de luces. Cada una de las ráfagas de luz pertenece a una de las cartas mágicas de Clow, guardadas celosamente en el libro (hasta el momento, ya que han salido despedidas en todas direcciones). De su interior sale también el guardián de las cartas, un ser superpoderoso llamado Kerberus (KeroBero), que por alguna extraña razón ha tomado forma de muñeco de peluche. El guardián, de acento argentino (en la versión española) y carácter simpático, entrega una llave a Sakura que la convertirá en la Cazadora de Cartas (es su obligación recuperar las cartas al haberlas liberado).

Cada carta tiene un poder distinto, dependiendo del nombre que las acompañe, y toman forma en seres de distinto aspecto. Hay cartas para todo tipo de adjetivos (grande, pequeña, veloz), para cada elemento (agua, fuego), para agentes meteorológicos (llovizna), que pueden ser invocados.

Esta serie ha sido emitida en TeleMadrid y Canal 2 Andalucía, pero tan sólo se ha dado la primera parte de la serie, ya que la segunda se ha estrenado en Japón hace sólo unos meses.



Ilustraciones correspondientes a la versión manga de Card Captor Sakura.

He aquí uno de los muchos muñecos de peluche que existen basados en Kerobero, el guardián de las cartas. Una muestra mas del todopoderoso "merchandising" japonés.

Sakura se despide de su padre al salir del colegio. Un aspecto SD muy simpático acompañará al ambiente del juego.

Podremos hablar con cada uno de los personajes que van apareciendo a lo largo de la serie, sin excepción. ¡Ayudemos a montar la nueva tienda de peluches!



La carta Salto ha poseído a un muñeco de peluche. ¿Estará escondido entre estos matorrales? ¡Descúbrelo antes de que salte!

Hay que desafiar a Fuerza a tirar de la cuerda. Con la ayuda de un elefante la lograremos vencer.

EL JUEGO DE GAMEBOY:

Este otro juego de Sakura, aparecido 2 meses antes que la versión para Playstation, deja bastante que desear. Hay que ser muy otaku para hacerse con un cartucho que nos lleva a meternos en la piel de Sakura mediante un juego de ver, curiosear y buscar pistas (al estilo «Riven», pero muy manga).

Si eres de los que no tienen nada mejor que hacer, puedes ponerte a verlo todo, a tocarlo todo, a tratar de traducir los textos que aparecen en la pantalla cada vez que tocas algo, y si consigues pasarte el juego, eres un monstruo de los juegos chinakos.

Supongo que, ademas de estar ideado para un público nipón, el juego tiene como finalidad llegar al público femenino joven, ya que tiene varios minijuegos (parodias "bonitas" de «Tetris» y «Othello»), así como un Tarot para conocer tu porvenir (típico de estos títulos manga).

EL JUEGO DE PLAYSTATION:

El pasado 5 de Agosto salió a la venta en Japón un juego para Playstation basado en «Card Captor Sakura». Se trata de una mezcla de RPG con juego de pruebas de habilidad. En el juego tomamos el papel de Sakura desde el mismo momento en que deja escapar las cartas del libro de Clow.

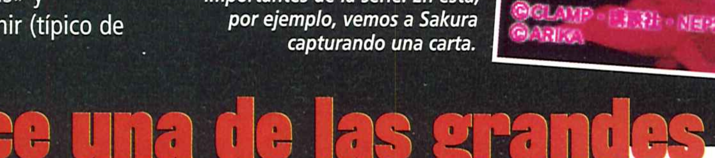
Para reunir las cartas tendremos que investigar junto a KeroBero los extraños sucesos que empiezan a suceder en la ciudad. Podremos hablar con algunos personajes de la serie hasta dar con la localización de cada carta, y una vez la hayamos encontrado nos enfrentaremos a ella en una prueba simple y divertida.
Este juego puede no ser una producción de un potencial increíble pero os aseguro que con él lo pasaréis estupendamente. Tiene 3 modos de juego y ha sido producido por Arika, la compañía que da vida a la saga EX de «Street Fighter», o sea, que para nada penséis que pueda ser uno más de los tantos y tantos títulos manga.



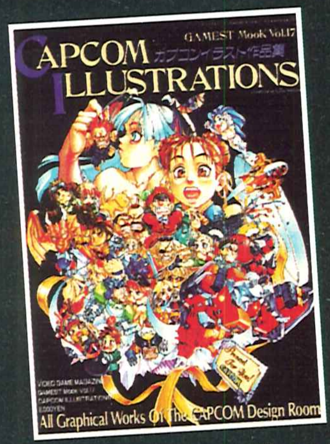
Alguien ha revuelto las aulas del colegio. ¿Obra de una carta de Clow?

El juego contará con las escenas de animación mas importantes de la serie. En esta, por ejemplo, vemos a Sakura capturando una carta.

Desaparece una de las grandes



Este mes tengo que daros una mala noticia, y es que el mundo del manga basado en videojuegos ha perdido a su editorial nipona mas importante.



Aún recordamos el lío que montamos en las tiendas al anunciar este increíble y grueso volumen de ilustraciones.

Se trata de Shinseisha, responsable del sello Gamest.

A principios de mes, y sin previo aviso, a la entrada de la editorial, se podía leer una explicativa sobre el motivo por el que la compañía cerraba sus puertas: bancarrota. De hecho, admiten que la bancarrota estaba a punto de llegar, y ante tal suceso habían preferido cancelar todas sus publicaciones.

Para los mas despistados, les recordaremos que a lo largo de todos los años que llevamos con Otaku Manga, muchas han sido las publicaciones que se han comentado del sello Gamest, por sus contenidos de alto interés.

Destacamos de entre sus éxitos los siempre buscados «Capcom y SNK Illustrations», libros de combos y guías de trucos de todo tipo de arcades, tomos recopilatorios de mangas de «Street Fighter», «King of Fighters», «Darkstalkers»...

Quién sabe si alguna otra editorial nipona piensa levantar lo que Shinseisha ha enterrado. Hemos perdido a la compañía más interesada en el negocio del

El cierre de Gamest ha dejado un hueco en el mundo de la información nipona.



Portada de «Capcom Gals Comic Anthology», Tan sólo contaremos ahora con colecciones de las editoriales Futubasha y Kodansha.

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales



Dreamcast™





ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS



















CONSOLA DREAMCAST + UN MANDO + DISCO DEMO + DISCO DE EXPLORACION
39.900

DREAMCAST CONTROLLER
4.990

VISUAL MEMORY
4.990

VIBRATION PACK
3.990



VOLANTE RACE CONTROLLER
10.990



ARCADE STICK
8.990



DREAMCAST KEYBOARD (teclado)
4.990



VGA BOX
8.990

BLUE STINGER



8.490

DYNAMITE COP



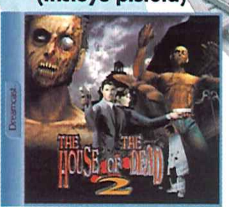
8.990

EXPENDABLE



8.490

HOUSE OF THE DEAD 2 (incluye pistola)



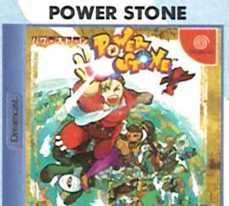
13.990

MONACO GRAN PRIX 2



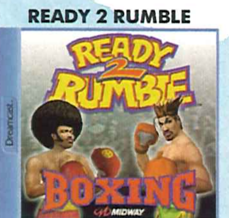
8.490

POWER STONE



8.490

READY 2 RUMBLE



8.490

SEGA RALLY 2



8.990

SONIC ADVENTURE



8.990

TOY COMMANDER

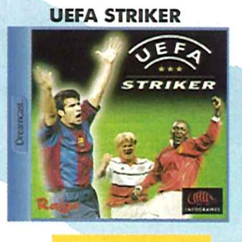


8.990

TRICK STYLE

8.490

UEFA STRIKER



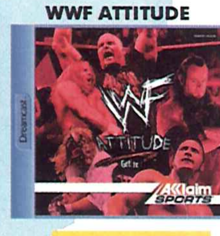
9.490

VIRTUA FIGHTER 3 tb



8.990

WWF ATTITUDE



8.490

YA PUEDES RESERVAR TU CONSOLA DREAMCAST
EN TU TIENDA GameSHOP MAS PROXIMA,
O SI LO PREFIERES HAZLO LLAMANDO AL TELEFONO ...

967 507 269

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967 50 52 26

ALBACETE
PROXIMA APERTURA

ALBACETE
HELLIN
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96 666 05 53

ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf.: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972 41 09 34

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968 40 71 46

SAN SEBASTIAN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN
20001 - Guipuzcoa
Tlf.: 943 32 29 49

TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 94 447 87 75

GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 507 269

Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio un día - 850 ptas.

19.900 playstation + dual shock

23.990 playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb

22.990 playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb.

pistola avenger con pedal y retroceso — 7.990

volante mad catz duo shock — 9.990

volante speedster — 15.990

4.500 dual shock

3.990 dual shock blaze (ROJO, TRANSPARENTE, AMARILLO, VERDE, AZUL, NEGRO)

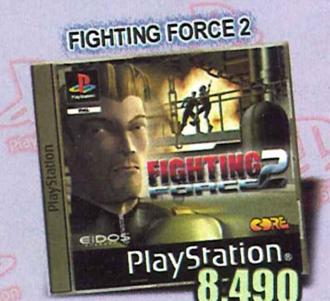
3.990 joystick devastator

2.100 control pad

2.100 memory card (NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA)

4.990 pack periféricos

2.500 maletín juegos cd case


CARMAGEDDON 7.490


DINO CRISIS 7.490


ESTO ES FUTBOL 7.990


EXPEDIENTE X 7.990


EXPENDABLE 7.990


FIGHTING FORCE 2 8.490


FINAL FANTASY VIII 8.990


QUAKE II 7.490


TOMB RAIDER IV 8.490

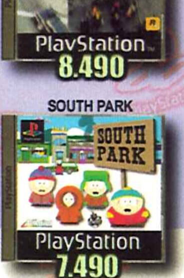
UEFA STRIKER 7.490








AIRONAUTS 8.490	APE ESCAPE 7.990	ASTERIX 7.490	BUGS BUNNY 7.490
CAPCOM GENERATION 7.490	CASTROL - HONDA 8.490	CHESSMASTER II 8.490	CROC 2 + memory card 7.490
DRIVER 8.490	GRAND THEFT AUTO 2 8.490	METAL GEAR 8.490	NO FEAR: (Mountain Biking) 8.490
POINT BLANK 2 6.990	RUGRATS 8.490	SHADOWMAN 7.490	SILENT HILL 8.490
SOUL REAVER 8.490	SOUTH PARK 7.490	SPEED FREAKS 7.990	STREET FIGHTER ALPHA 3 7.490
SYPHON FILTER 7.990	TONY HAWK'S SKATEBOARD. 8.490	V-RALLY 2 8.490	WWF ATTITUDE 7.490








PLATINUM

ABE'S ODDYSEE 3.990	BATMAN & ROBIN 3.990	BLOODY ROAR 3.990	COOL BOARDERS 2 3.490
CRASH BANDICOT 2 3.490	CROC 3.990	FINAL FANTASY VII 3.490	FORMULA 1 '97 3.490
G-POLICE 3.490	GRAN TURISMO 3.490	HERCULES 3.490	MOTORHEAD 2.990
RESIDENT EVIL 2 3.990	RESIDENT EVIL 3.990	SOUL BLADE 3.490	TEKKEN 3 3.490
V-RALLY 4.490	WORMS 3.990		












CONSOLA N64 BASICA



14.900

CONSOLA MARIO PAK






19.900

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

967 505 226







- CONTROL PAD 4.990
- RUMBLE PACK 3.500
- VOLANTE ASCIIWHEEL 9.490
- VOLANTE MAD CATZ 12.990






- CONTROL PAD COLORES 4.990
- EXPANSION PACK 4.990
- MEMORY CARD COLORES 2.990
- CABLE RF 2.990








- DUKE NUKEM ZERO HOUR 9.490
- MARIO GOLF 9.490
- RUGRATS 9.490
- WORLD LEAGUE S. 2000 9.490

















- 1080 SNOWBOARDING 8.490
- ALL STAR TENNIS '99 9.490
- BANJO KAZOOIE 9.490
- CARMAGEDDON 9.490
- CASTLEVANIA 11.490
- CENTRE COURT TENNIS 10.990
- COMMAND & CONQUER 9.490
- F-1 WORLD GRAND PRIX II 9.490
- F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990
- F-ZERO X 5.990
- GOLDEN EYE 007 5.990
- MAGICAL TETRIS CHALLENGE 9.490
- MARIO KART 64 5.990
- MARIO PARTY 9.490
- MISSION: IMPOSSIBLE 7.490
- MONSTER TRUCK 9.490
- GOEMON 2 11.490
- NBA COURTSIDE 5.990
- NFL QUATERBACK 2000 9.490
- PILOTWINGS 5.990
- QUAKE II 9.490
- RUGRATS 9.490
- SHADOWMAN 9.990
- SNOWBOARKIDS 5.990
- STAR WARS RACER 9.490
- STAR WARS R. SQUADRON 8.490
- TUROK 2 5.990
- V-RALLY 7.490
- WWF ATTITUDE 9.490
- ZELDA 9.490

GAME BOY pocket

consola game boy pocket COLORES



7.990




- 9.490 game boy printer
- 7.990 game boy camera
- 1.390 luz y lupa light player












- BUGS BUNNY 5.490
- DONKEY KONG LAND 3.990
- D. KONG LAND 2 3.990
- D. KONG LAND 3 5.490
- DUCK TALES 4.490
- F-1 RACE 2.990
- I. SUPERSTAR SOCCER 5.490
- JAMES BOND 007 5.990
- KILLER INSTINCT 3.990
- MARIO & YOSHI 2.990
- MICKEY'S D. CHASE 4.490
- MULAN 5.490
- POCKET BOMBERMAN 5.990
- SYLVESTER & TWEETY 5.490
- PEQUEÑOS GUERREROS 5.490
- STREET FIGHTER II 3.990
- WARIO LAND II 5.490
- ZELDA 3.990

GAME BOY COLOR













- BICHOS 5.490
- BUGS Y LOLA BUNNY 4.990
- CONKER'S 5.490
- QUEST FOR CAMELOT 5.490
- RUGRATS 5.490
- SUPER MARIO BROS 5.490
- V-RALLY 5.490
- ZELDA 5.990




game boy COLOR **12.490**

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS



- ENVIO A DOMICILIO
- CLUB DE CAMBIO
- COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967 50 52 26

ALBACETE
PROXIMA APERTURA

ALBACETE
HELLIN
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96 666 05 53

ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf.: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972 41 09 34

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968 40 71 46

SAN SEBASTIAN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN
20001 - Guipuzcoa
Tlf.: 943 32 29 49

TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 94 447 87 75


M·G·K
96 571 80 79
www.mgk.es
NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ÚLTIMO AL MEJOR PRECIO
LANZAMIENTO OFICIAL: 14 OCTUBRE
TENEMOS TODAS LAS NOVEDADES EN ACCESORIOS Y JUEGOS
Dreamcast™
AL MEJOR PRECIO
CONSOLA BASICA
14.990 ptas.
SHADOW MAN
UN HOMBRE DOS IDENTIDADES
CARMAGEDDON 64
DESTROZOS A MANSALVA
BLUE STINGER
SEGA RALLY
POWER STONE
POKéMON
¡Hazte con todos!
MUY PRONTO EN MGK...
CONSOLA DUAL SHOCK
+1 MANDO 20.990 ptas.
OFERTA VALIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS.
(CONSOLA BASICA=19.990 Ptas.)
STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA
Que la fuerza te acompañe
MISSION IMPOSSIBLE
SERAS UN SUPER-ESPIA!
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FACIL!
Infórmate de las facilidades que te damos y de las ventajas de formar parte de una gran red de establecimientos.
Línea Atención Comercial:
965 71 71 27



SHOCK 'N' ROCK™
EL ACCESORIO DEFINITIVO PARA GAME BOY COLOR
ALTAVOCES ESTEREO CON AMPLIFICADOR INCORPORADO
AGARRE CONFORT DE GOMA
VIBRACIÓN AJUSTABLE
BATERÍA DE 10 HORAS
RECARGABLE HASTA 500 VECES
INCLUYE ADAPTADOR Y CARGADOR
¿y tu de quien eres?
RESIDENT EVIL
STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS' DREAMS
LOS MÁS FUERTES EN LA CONSOLA MÁS PEQUEÑA
MEMORY>CARD
No pierdas detalle con las nuevas tarjetas de memoria con display LED y gran capacidad de NYKO.
x8
x72
PlayStation
NINTENDO
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC
nYko
WORM LIGHT™
Ya puedes jugar a cualquier hora y en cualquier lugar... y no necesita pilas - alucinante!
PHANTOM DRIVE™
El volante más realista del mercado con vibración, palanca cambios, mdod analógico, pedales, freno de mano, compatible PSX/N64, etc...
¡UNETE AL CLUB!
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA... ADEMAS DE UN REGALO MGK!
Aprovechate de los descuentos en juegos y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades.
Es lo que estabas esperando!
CONSIGUELA ¡YA!
Descubre tu tienda MGK mas cercana
ALICANTE
NUEVA!
• ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - Tel. 965 91 62 86
• TORREVIEJA: Pza. M. Hernández, 2 ~ Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D ~ Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. de la Vera, 19-21 Tel. 927 42 54 80
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 ~ Tel. 957 76 46 12
GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo ~ Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3 ~ Tel. 968 22 37 74
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo ~ Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 ~ Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
• C/. Mallorca, 37 bajo dcha. ~ Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 ~ Tel. 944 83 27 16

GANADOR DEL CONCURSO "BUSCA TU DREAMCAST"



EL GANADOR DEL MES DE AGOSTO HA SIDO:

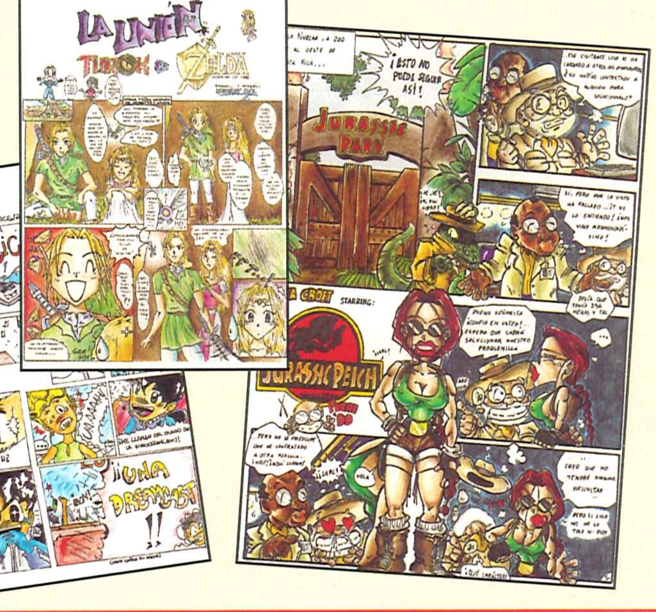
MIGUEL ÁNGEL GÓMEZ CANALEJAS . . . . .CIUDAD REAL

La consola se enviará al ganador a partir del mes de Octubre del 99.

GANADORES IV EDICIÓN DEL CONCURSO "MANGAS & VIDEOGAMES"

Nos os perdais el próximo mes el resultado de la IV Edición del Concurso Mangas & Videogames. Como en anteriores ediciones está resultando realmente difícil para el jurado la elección de los ganadores debido a la gran calidad de los trabajos y a la altísima participación que estamos teniendo. ¡Suerte para todos!





RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES
(450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY



CONTROLLER PACK N64



PAD SATURN



AC ADAPTER NEO GEO POCKET



- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA" – 10/10



¡120.000 COPIAS YA VENDIDAS!



{the fear of the blood tends to create fear for the flesh}

SILENT HILL

death is no escape-16.07.99



KONAMI. Orense 34, 9°. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35 Hotline: 0901 4747484 www.konami-europe.com